yerinde duramayan oyun dergisi

Oyungezer

Ağustos 2020/08 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 154 • ISSN: 1307-8933



DOSYA
2020'nin eksik kalan felaketleri

Ghost of Tsushima
Katanayı bileme vakti

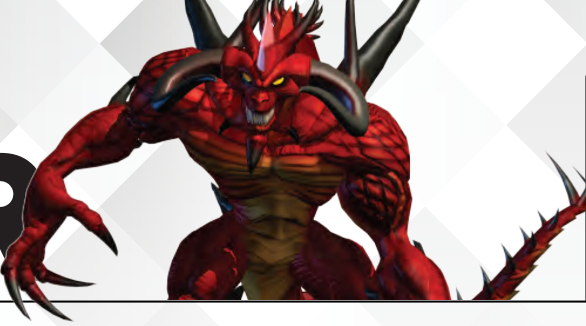
Watch Dogs Legion
Anarşinin göbeğindeydik





#154 Oyungezer | AĞUSTOS 2020

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

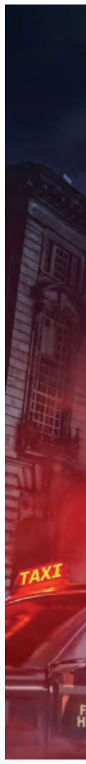
PİKSEL



Japonya'nın büyüleyiciliği, katananın zarafeti...









OYUNLARIN YAZ PARTİSİ

Online oyun etkinlikleri tam gaz devam ediyor.







WATCH DOGS LEGION

Şimdi gerçekten HERKESİ yönetebiliyor muyuz?





C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

BU YILIN KAÇ ZORLUK SEVİYESİ VAR?

Derginin içerik toplantısı için Google Meeting'de buluşup dosya konusu olarak da "2020'nin Eksik Kalan Felaketleri" başlığını seçtiğimizde eğlenceli bir ay olacak diye düşünmüştüm. Özür dilerim, bu yılın hiç şakası olmadığını unutmuşum… Toplantıdan birkaç gün sonra, ofisin bahçesinde, attığım dümdüz bir adımla ayağım kaydı, düştüm ve kaval kemiğimi bilekten itibaren kırdım… Herhalde burkulmuştur ya diyerek gittiğimiz hastaneden neredeyse tüm sol bacağım alçıya alınmış şekilde çıktım. Bugün yataktaki 24. günüm ve geçen ay "ev hapsi" diye yakındığımız şeyi şu an o kadar özlüyorum ki!

Sevgili Oyungezer okuru; "Dergide bu ay neler var, sen onu anlat!" diyor olmalısınız. İnanın bilmiyorum! Kendimden kafamı kaldırıp da derginin hazırlığına katkıda bulunmayı başaramadım bu ay. Biricik YİM'imiz, Ömer'imiz utangaçlık etmese, benim için olağanüstü koşullarda tamamlanan bu sayının girişini de o yapacaktı. Belki Tsushima'dan bahsedecekti size, belki Diablo II'nin 20. yaşını doldurmasının bizim için anlamına değinecekti, belki 2020'de oyun sektörünün keşfettiği "az laf çok iş" şiarına laflar hazırlamıştı. Bilmiyorum. Nihayetinde sayfa yine bana kaldı ve Oyungezer'e bu ay Acil Servis kapısından giriş yapmak zorunda kaldık.

Eylül ayında, mürekkep kokan sayfalarda buluşmayı dileyerek ve sağ ayağımın üstünde sekerek kenara çekiliyorum şimdilik. Ağustos Oyungezer'inizi keyifle okumanızı dilerim.

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

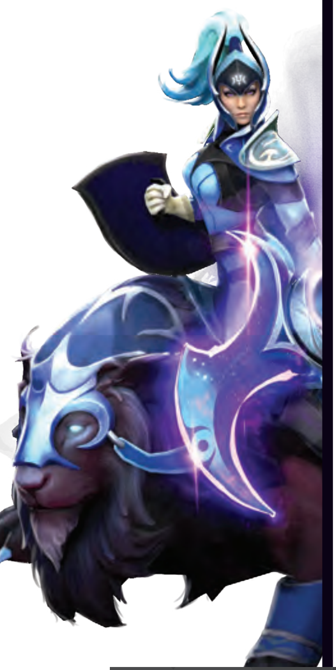


Bir arka sayfada Editörden yazmadığım için bana laf çarpan Serpil'e teessüflerimi iletecektim ama zaten bu ay yeterince çekti, bir de ben lanetlemeyeyim :)

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
CEVDET EMRE KIZILCAN



Gazlanma faslı bitti, bekleme faslı başladı

Yeni Düzen Yeni Oyunlar

Yeniden selamlar. Geçtiğimiz dönem 20 sene sonra tarihe nasıl yazılacak acaba? Oyunlara konu olacak mı?

1. The Last of Us Part 2 oynayanları ikiye ayırdı. Sizce oyun basınıyla oyuncu arasında bu düzey bölünme yaratacak kadar cesur bir oyun muydu? "Bu karakterden daha çok acı çekmiş bir karakter yollayın bekliyorum" tweet'i komedi malzemesi oldu, bu da düşündürücü.

2. Üniversite sınavının bitmesiyle öğrenciler olarak oyunlara en fazla süreyi ayırabileceğimiz dönem başladı. Sizce ne oynanır?

Sonraki ay yeniden görüşmek dileğiyle. *- Murat*

Selamlar Murat. Dünyayı kurtarmanın yolu evde oturup oyun oynamak olduğu için pek de oyunlaştırılası bir tarafı yok bence bu dönemin :)

1. Ah geçen ay o kadar az oyun oynayabildim ki... The Last of Us da oynayamadıklarımdan, bir şey diyemeyeceğim o yüzden. Umarım geçen ay Serpil'in yazdığı inceleme veya Onur'un yazdığı Akıl-Fikir köşesi kafandaki soru işaretlerini biraz gidermiştir. Diğer söylediğine gelince... Günümüzde her dramatik şeyin geyiği yapılır, çok da takmamak, keyfini çıkarmak, hoşlanmıyorsan da öte tarafa bakmak en güzeli.



2. Kazananların okul başlamadan o kadar da çok zamanı olmayacağını da hesaba katarak çok da uzun sürmeyen oyunlar oynanır diyorum. Şöyle 10-20 saat arası süren ekonomik önerilerde bulunmam gerekirse: Doom, Bayonetta, Wolfenstein, The Messenger, Dead Cells.

Her şeyden önce geçmiş olsun Murat. Oyungezer'in nispeten genç bir siması olarak (nispeten dediğime bakma 20'lik çıtırım daha) üniversite sınavından sonra "e gideyim bare bi' çay koyayım" boşluğunu çok iyi anlıyorum. Sınavdan çıktığım gün acılı şalgam eşliğinde Adana dürüm yemiştim ben de o boş bulunmuşlukla. Valla ben Ömer abinin vermiş olduğu tavsiyenin tam zıttı bir tavsiye vereceğim. Artık uzun süren oyunlara ve hatta DVO'lara başlamanın tam vakti! Hele bir de hazırlık falan okuyacaksan Allaaaah kimseler tutmasın seni.

Çok kısa, neden asıl uzun süren oyunlara yelken açman gerektiğinden de bahsetmek istiyorum. Çünkü her şeyden önce artık üniversitedesin. Bu da kişiselleştirebildiğin ders programına sahip olman (tabii ders açılırsa), ödev teslimine kadar hiçbir şey yapmayıp "yok abi bir daha asla son güne bırakmayacağım" deyip o gece sihirli bir şekilde yetiştirdiğin ödevden asla ders çıkarmaman ve bütünleme sınavlarına girmeye "hak kazanman" anlamına geliyor. Güzel yer yani, ben seviyorum üniversite öğrencisi olmayı :D

Benden de şöyle 1000-2000 saat

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

arası süren ömür törpülerinden inciler: Warframe (Ömer abi ben de başlasam mı acaba artık :P), böyle bir listeye WoW yazmayanı dövüyorlar (WoW yüzünden 4 senelik okulu 6 senede bitiren var derler, aldırış etme), tabii ki Destiny (hazır Eylül'de Xbox Game Pass'e geliyor, tam denemelik) ve bilimum RYO'lar.

Ayrıca The Mesennger tavsiye edilmesi beni biraz tetikledi ister istemez, onun yerine Katana Zero önereceğim ben, hıh >:(Gerçi 3-4 saatte bitiyor ama önerdim gitti :P - Cevdet



Şu kalas arabalarla şehir turu atmak için sabırsızlanıyoruz.

Neden Beğenmiyoruz?

Karpuz seçme dalında başarıdan başarıya koştuğum tatil günlerinden herkese selam. Öncelikle dergide emeği olan herkese pandemi sürecinde gösterdikleri incelik ve yüreklilikten dolayı teşekkür ederim. Hem bu vesileyle ilk defa dijital mecrada bir şeyler okumuş oldum ve evet basılı derginin yerini tutmuyor, fakat benim için oldukça pratik oldu. Mesela şu an yanımda 3 yaşındaki oğlum uyuyor ve ben ışığı açmadan Oyungezer keyfi yapabileceğim.

Bu bölüme genelde soru geliyor lakin benim yazdıklarım sorudan ziyade serzeniş olacak. Efendim malumunuz Ubisoft yeni oyunlarını tanıttı. Şahsen ben gösterilenleri beğendim. Zaten Valhalla'yı tanıtıldığı an dayanamayıp almıştım (İskandinav teması hassas noktam), şimdi de Far Cry 6'yı almayı düşünüyorum. Mesele şu; Ubisoft birkaç yıl önce AC Origins'i çıkarttığında herkes malum tepkiyi verdi: "Bu bir Assassin's Creed oyunu değiiiilll!!!". Oyun camiasında tanınan bir ismin de belirttiği gibi "Sadece karşı saldırı yaparak Floransa sokaklarında 30 kişiyi öldürdüğümüz oyun mu gizlilik temalıydı?". Veya bu tarz bir kombat ne derece keyifliydi? Ezio üçlemesinin güçlü olduğu yan "bence" hikâyeydi. Diğer unsurlar ortalamaydı. Bu tepkiler Odyssey çıktığında ve Valhalla tanıtıldığında da devam etti. "Bize eskiyi geri veriiiiiin!!". Aynı firma Far Cry serisine 3-5 yenilik ekleyip her sene oyun çıkarınca da, "Ağğbbiii aynısı yhaa pff" dendi (ikinci eleştiriye katılıyor, Far Cry 6'nın daha fazla yenilik sunmasını umuyorum). Yani sormak istediğim şey şu: Şu anki oyuncu kitlesi tam olarak nasıl bir Assassin's Creed oyunu istiyor?

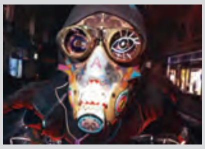
Son saniyede aklıma gelen soruyu da yazayım :) AC Origins'in müziklerini çok beğenen sadece ben miyim? Gaz verme + aksiyonu hissettirme + bunları Mısır temasında işleme unsurlarını sizce de gayet başarılı bir şekilde yansıtmamış mı? - *Zafer Aslan*

O değil de çekirdeksiz karpuz teknolojisini ülkeye kim getirdiyse ona selamlarımı iletin, seviliyorsun büyük insan. Bir de tek kişi yaşayanlar için ucuza satılan küçük çekirdeksiz karpuz getirebilirsen sana zahmet... Sen de hoş geldin Zafer. Eh sadece dijital çıkmanın böyle ufak tefek güzellikleri de var tabii ama Eylül'de biraz farklı formatta da olsa çok şükür basılı dergiye dönüyoruz. En azından bana söylenen o. Yine dönmezsek Serpil'lerin evinin önünde pankart açacağım.

Şimdi sana çok samimi bir sorum var sevgili Zafer: "Karpuz nasıl seçilir 101" kursu açmayı düşünür müsün? Hani internet bilgi kirliliği derlerdi de inanmazdım (!) Google'a "karpuz nasıl seçilir" yazıyorum WikiHow'ından tut en saçma internet sitesine kadar teknik, taktik var ama hiçbiri işe yaramadı yahu. E kimselere de soramadım, cesaret edemedim "Ben karpuz seçemiyorum ühü :'("' diyemedim… Yani ne demek istiyorum biliyor musun, kursu açıyorsan haber verir misin, ilk öğrencin ben olacağım. - C

Ben herhalde zengin bile olsam oyun çıktıktan sonra en kötü 2-3 ay içinde indirime giriyor ya, o dönemde alırım yine oyunu. Fakirlik ruhuma işlemiş bir kere. Ön sipariş... Hiç vermedim galiba yanlış hatırlamıyorsam. Ama AC serisi konusunda dediklerine gayet katılıyorum. Yalnız bir şeyin altını çizmem gerek: Negatif konuşanların sesi daha çok çıkar, ve de sesi daha çok çıksın isteyenler kendilerini negatif konuşmaya şartlar. Origins ve Odyssey mükemmellikten uzak oyunlardı ama sıkı da oyunlardı, çok sattılar, oynayanların çoğu da zevkle oynadı. Evet AC değişti, değişmese daha iyi miydi bilmiyorum ama değişti bir kere ve serinin bu yeni hali de güzel. Güzel olduğunu düşünenler çoğunlukta ama işte, ne diyeyim, AC'den nefret etmek "cool" bir şey galiba, ben tam anlamıyorum. Hani özellikle hikâye anlatımı tarafında bu kadar zengin bir firmanın

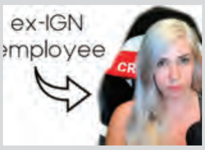
Videolarda Bu Ay



→ Ubisoft'a her şeyi diyebilirsiniz ama sinematik fragman yapmayı bilmiyor diyemezsiniz. Watch Dogs: Legion'ın Tipping Point videosu neydi öyle: *tinyurl.com/ogz-154-tipping*



→ Infinity War'daki Perfectly Balanced sahnesi. Sahneyi zaten biliyorsunuz ama videonun like-dislike oranı "yüzüme bir tebessüm konduruyor": *tinyurl.com/ogz-154-balance*



→ Oyun medyasının tecrübeli isimlerinden Alanah Pearce'ın oyun medyası hakkındaki yanlış düşünceler üzerine çektiği, nokta atışı üstüne nokta atışı konulara değindiği harika video. Şahsen kendisine müteşekkir hissediyorum böyle bir video hazırladığı için: *tinyurl.com/ogz-154-medya*

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

ve köklü bir serinin çok daha iyi bir iş çıkarabileceğine ve çıkarması gerektiğine inanıyorum, bu konuda mutsuzum ama gel sen onu bir de o şahane oyun dünyasında onlarca süper saat geçiren Ömer'e anlat. Bazı şeyleri iyi yapamıyor ama iyi yaptığı şeyi de harbi iyi yapıyor AC serisi.

İlk ön sipariş verdiğim oyun neydi biliyor musun: Goat Simulator. Ya gerçekten kendime inanamıyorum ama oyunu gördüğüm an o kadar eğlenmiştim ki seveceğimden de emindim. Sonucunda da 1 Nisan'da oyunu ilk oynayanlardan biri olma şerefine eriştim. Oyunu da 65+ saat oynadım işte hıh. Neyse, eğer bir oyunu ön sipariş etme riskini alıyorsan çoğunlukla seviyorsun ya. Gerçi ben konfor alanımdan pek çıkmadım: Destiny 2, Crash N. Sane Trilogy ve Crash Team Racing: Nitro Fueled'i ön sipariş ettim ama tek bir saniye bile pişman olmadım. %99 ihtimalle ön siparişinden pişman olmayacaksın, e bana da şimdiden bol eğlenceler dilemek düşecek! Ehehe AC hakkında hiçbir şey söylemeyip sadece geyik yaptım ehehe. - C

Far Cry serisinde 3'te kaldığım için o konuda bir şey diyemeyeceğim. Primal ve Blood Dragon da dâhil neredeyse bütün oyunlarını oynamak istiyorum aslında ama bir türlü fırsat olmadı (bir tek New Dawn ilgimi çekemedi nedense). En azından 5'i oynayabilsem bari...

Ama işte Far Cry hakkında bir şeyler söyleyeceğim işte. Üçüncü oyundan "ağbi Vaas çok deli manyak bir şey aynı Joker" diyenler yüzünden soğumuştum ama Machine Gun'ın ve Skrillex'in oyunun içinde müziklerinin olduğunu öğrendiğimde tekrardan ilgimi topladım. Oynadım ve beğendim, âşık olmadım ama beğendim. Bu nedenden ötürü Far Cry 4'ü merakla bekledim ama hiç fırsat olmadı. Fakat Far Cry 5'te "merak" yerini heyecana bırakacaktı. Far Cry 5'in duyurusundan sonra, konsept görüntüleri ve o meşhur "Son Akşam Yemeği" tablosunun bir varyasyonu heyecanıma benzin attı ve harladı. Eh Far Cry 5'i de oynamak için fırsat beklemedim, fırsat yarattım.

Şey bunun aslında çok basit bir nedeni var. Felsefe ve ilahiyat okumaları yapmayı çok seviyorum ve hatta Hristiyanlık teolojisi özel ilgi alanım. Mesihliğini iddia eden ve İncil yazan bir adam, kült, kilise gibi şeyler belki klişe gelebilir fakat benim bu özel ilgim oyuna karşı çok özel bakmama neden oldu işte, ne yapayım. Çok çok çok üzülerek söylüyorum ki Far Cry 5'ten çok mutsuz ayrıldım. Evet kabul ediyorum ben çok heyecanlandım, belki de beklentilerimi dizginlemeliydim fakat olmadı. Far Cry 5'in hüznünü atlatamamışken (çok mutsuz derken abartmıyordum) asla ve kati suretle ilgimi çekmeyen Far Cry 6'yı görünce de hiç kıprışmadım. Özür dilerim ama Far Cry 6'nın teması hiç ilgimi çekmiyor. Teması ilginizi çekmeyen Far Cry'ı da oynamak bence işkence. Primal'ı denemiş ama sıkıntıdan fütursuzca yarıda bırakmış ben Blood Dragon'u defalarca bitirdim. Eh piyasada da eksikliğini hiç hissetmediğimiz bir tür FPS. Far Cry 6'yı oynamasam da olur yani, olur bence. Test ettim onayladım, olurmuş. - C

Sen söyleyince Origins'in müziklerini oyunu kapatır kapatmaz unuttuğumu fark ettim. Şimdi ufaktan göz gezdirdim, güzellerdi ya hakikaten değil mi? Dur biraz daha dinleyeyim. Sağlıcak.

PC vs Konsol

Çok sevgili canikolar! Nasıl ama böyle zıpır ve ortamın haşarı çocuğu gibi dalıp gönlünüzü fethettim yine. Bugün yine sizlere bir konu danışacağım: PC mi konsol mu? Oyun bilgisayarlarını konsollardan daha pahalı bulmam, bilgisayar aldıracak sağlamlıkta (PC exclusive) bir oyun görememem ve mamafih safkan bir teknoloji özürlü olduğum gerçeği beni her daim konsollara yöneltmiştir. Gerçekten fazla teknoloji özürlüyüm; yok efendim GHX757740FEIB0FWIB ekran kartı varmış, yok efenim jvbaejşbeşbvjb 66769 ana kart işlemcisi, cigotayt AMD, NVİDİA, GEFORCE, INTEL, İTÜ, ODTÜ, SLM, NBR, CNBC-E falan derken işin içinden çıkamıyorum. Bu yüzden bir teknoloji özürlü olarak PC vs konsol



cephesiyle ilgili görüş bildireceğim ve sizden de tavsiye rica edeceğim.
İlk olarak fiyat; geçmişe gidersek 2015 yılında aldığım PS4 1500 TL idi ve bu PS4 bünyesinde çıkan bütün oyunları çalıştırıyor, çalıştırmaya da devam edecek ve Sony desteğini kesene kadar daha az güzel grafikli olsa da PS4'e oyun çıkmaya devam edecek. Yani 1500 TL verdiğim konsol beni kaba bir öngörü yaparsam 2015-2022 yılları arasında idare edecek. Lakin bir oyuncu dizüstü için şu an vereceğim -Vatan Bilgisayar ve Media Mark fiyatları- mebla en az 7000 TL; ki teknoloji özürlü olduğum için bu 7K'lik PC'ler iyi midir anlamadım bile. Yine de güncel fiyatlardan konuşursak PS5 için tahminen 9K versem bu yine beni 7-8 yıl götürecektir ancak AYNI fiyattaki bir oyuncu dizüstüsü beni 2-4 yıl idare ettikten sonra artık sızlanmaya başlar diye düşünüyorum. Ayrıca PC için mod desteği, 60 fps ve daha iyi çözünürlük haricinde sağlam bir argüman sunan "master race" mensubu birisine rastlamadım. Hem yapımcıların PC'yi biraz boşlarmış gibi halleri de var: Kötü optimizasyonla çıkma, çökme, geç veya hiç çıkmama gibi. Para harcayıp iyi bir PC alsam bile o oyununu çalışma garantim olmadığını düşünüyorum ama dediğim gibi benim 2015'te aldığım PS4 çıktığı yıl oyunlarını da, The Last of Us 2, Ghost of Tsushima gibi seri sonu oyunları da, 2021-2022 oyunlarını da çalıştıracak.

Velhasıl uzun vadeli oyun yatırımı olarak konsolların ömür - fiyat - ek parça masrafı dengesinin daha iyi olduğunu düşünüyorum. Konsol oyunu fiyatlarına gelirsek o başka bir mızmızlanmanın konusu :)

Sevgilerimle, *- Umut Şenol*

Sen kime caniko diyorsun lan şekerpare! Hoş geldin!

Aslında Umut, bundan 3-5 yıl öncesine kadar kendimi PC insanı olarak tanımlardım. Hani öyle net bir taraftarlığım yok, ömrüm boyunca yanımda hep konsolum da oldu ama en sevdiğim türlerden olan RYO'ların ve stratejilerin ana vatanı PC olduğundan kendimi hep PC'ye kayık hissettim. Ama şöyle bir bakıyorum geçtiğimiz yıllara, Pillars, Original Sin gibi RYO'lar; XCOM, Civ gibi stratejiler konsollara da gayet başarılı bir şekilde uyarlandılar. PC'nin tartışmasız üstün olduğu FPS'leri ve rekabetçi aksiyon oyunlarını zaten o kadar çok oynamıyorum, gerçek zamanlı strateji dediğimiz tür zaten Total War(un yarısı)

haricinde pek ortalıkta yok. Bir taraftan evet PC'ye kat kat fazla sayıda oyun çıkıyor ama AAA olsun bağımsız olsun, önemli olanların neredeyse tamamı konsola da geliyor... Diyeceğim odur ki, artık o kadar da PC insanı değilim, ortada bir yerdeyim. Ha, makinem kaldırabiliyorsa bir oyunu PC'de oynamayı yine tercih ederim, çünkü o dediğin 60 fps ve mod desteği konuları öylece bir kenara atılabilecek konular değiller ve bunlardan da önemlisi oyunlar PC'de çok çok çok daha ucuz genelde.

Bir o tarafa bir bu tarafa kayan cümlelerimden anlamış olacağın üzere PC mi konsol mu sorusuna verebileceğim net, kısa bir yanıt yok. Uzun bir yanıt vermem gerekirse... Öhöm...

- Eğer zenginsen ikisini de al.

- Eğer az zenginsen PC al. Çok oynamak istediğin bir konsol oyunu olursa konsolu ve oyunu kiralarsın.

- Eğer orta gelirliysen oyun dışı işlerini görecek ve bağımsız oyunları oynatacak bir PC'n olsun ama ona çok para harcama, konsol al.

- Eğer ortalama altı gelirliysen yine az önce dediğim gibi bir PC al. Konsol oyunları da artık denk gelirse.

- Eğer dar gelirliysen de eski bir konsol al. PS4 veya Xbox One'a paran yetmiyorsa önceki nesilleri ve el konsollarını düşün ve onları asla küçümseme. Oyun dünyasını günü gününe takip etmek zorunda değilsin.

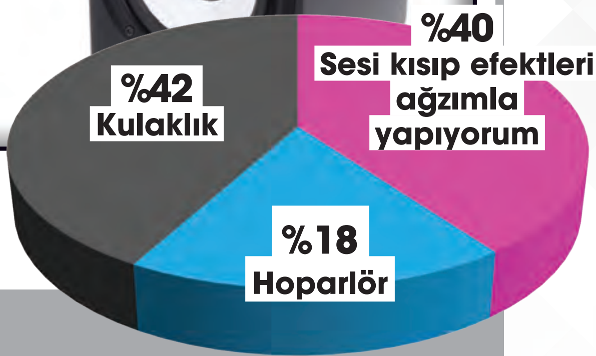
Elbette bu maddeleri yine Orhun Kitabeleri gibi düşünme, kişiden kişiye göre değişir. Total War, WoW vs. hayranıysan zaten PC'ye yönelmek zorundasın, veya God of War, Zelda vs. hayranıysan zaten konsola yönelmek zorundasın.

O değil de... Neden dizüstü?

Anket



SES ÇIKIŞI TERCİHİNİZ HANGİSİ?



BAŞKA NE DEDİLER?

Online - kulaklık, single - hoparlör. @Kağan Türkoğlu

Tek kulaklığı takıyorum. Diğer taraftan gelen düşmanları duyamadığım için ölüyorum :D @Ali Arda

Yarış oyununda hoparlör, o müzik ve motorun sesi evi yıkıyor. Sinematik oyunlarda da hoparlör. Ama shooter'da kulaklık. @Akın Fatih Demir

Ses kablosunu sinir sistemime bağlayıp sesleri direk beynime iletiyorum. @Resul Babayev

JAPONYA'DA GEÇEN EN SEVDİĞİNİZ OYUN HANGİSİ?

Onimusha 2. Oyun çok uzun olmasına rağmen yetenekleri açmak için daha da uzatmıştım. @Melike K. Kurul

Mark of the Ninja. Çünkü platform türünün son yıllardaki en güzel ve eğlenceli oyunu. @Barış Özçelik

Ghost of Tsushima. Atmosferi olsun, müzikleri olsun, çok güzel bir deneyimdi. @Apex Primus

Commodore 64 - Usagi Yojimbo desem?@Taylan Tarhan

Persona 5 candır gerisi heyecandır. @Muzaffer Karabıyık

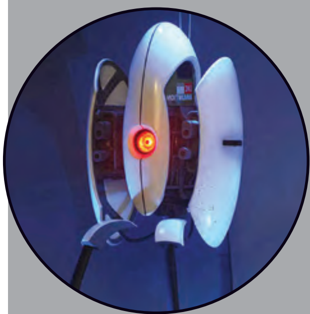
Şimdilik Sekiro sanırım. Her ne kadar doğaüstü olsa da o atmosfer hoşuma gitmişti. @Burku Cevval

@OYUNGEZER: HANGİ OYUNDAKİ HANGİ DÜŞMANI KESMEYE KIYAMADIN (AMA YİNE DE KESTİN)? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Turret'lar amma salak gibiydi; sahi, bize neden ateş ettiklerini bilmiyorlardı bence de o yüzden üzülmüştüm. @gulhiscanpolat

Dark Souls 3'teki Oceiros'a niye kıydık hâlâ bilmiyorum, bebeğinin ağlaması hâlâ kulağımda. @eserguven

SMT'lerdeki Jack Frost'a üzülüyorum ya, eleman neşe içinde yaşayıp gidiyor halbuki. @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube



Yapma etme. Dışarıdayken telefonla falan idare edersin ya...

Merhaba ben Cevdet "ailenizin iflah olmaz konsol köylüsü" Kızılcan, tanıştığıma memnun oldum Umut. Şimdi bu tip muhabbetlerde "yıl olmuş 2020 hâlâ konsol/PC, CoD/BF, Dota/LoL kıyaslıyorsunuz" deniyor da ben seviyorum ya. Bunlar çok güzel tartışma konuları bence.

Kendi argümanlarımı sunmadan önce Ömer abinin yapmış olduğu "gelir, cihaz tercihi" yorumlarına inanılmaz derecede katılmak istediğimi söylemek istiyorum. Bu konu hakkındaki en rasyonel cevap az önce okudukların olabilir gerçekten. Hele ki "eski bir konsol" alma fikri. PSP öylesine inanılmaz bir cihaz ki hâlâ daha onunla oyun oynuyorum. Eh o zaman ben de ikinci el piyasasını takip etmeni önerebilirim en rasyonel olarak.

Şimdiii ben duygusal bir insanım, yapamam öyle rasyonel yorumlar :P Şaka bir yana biraz sonra söyleyeceklerimin tamamen kişisel şeyler olduğunu söylemek istiyorum:

Benim daha bundan birkaç ay öncesine kadar 4. nesil Intel i5 işlemcim vardı. Oyun haricinde çok fazla render alan biri olarak işlemciden artık memnun değildim ve sadece işlemci almak isterken anakart, RAM, kasa, her şeyi değiştirmek zorunda kaldım. Ben de anlamıyorum ve hatta nefret ediyorum ama arkadaşlarımın başının etini yiye yiye bir şekilde hallettim. Yani ne demek istiyorum biliyor musun, eşe dosta sora sora ya da YouTube'da izleye izleye bir şekilde oluyor ya. Markalardan, modellerden anlamıyorum bir kaçış değil yani. Şey bir de inanılmaz cahilce ama "sayısı büyük olan iyidir" çok da yanlış bir metot değil bence :P

Kardeşlik meselesi (Bilmiyorsan çok kısa özet: Oyunları tek bir hesaba alıp farklı hesaplarda aynı anda oynayabilmek) nedeniyle konsol oyunlarının fiyatları nispeten ucuz olabiliyor ama 500'ün yarısı 250, o da çok. Türkiye gibi bir yerde yaşayıp Xbox Game Pass'i görmezden gelmek de imkânsız ayrıca.

Kişisel olarak söylemem gerekirse yayılarak oyun oynamaya bayılıyorum, stabilite de en önemli şey benim için. Sabit 30 fps > Oynak 60 fps, öyle diyeyim ben sana. Oyunu indirdikten sonra sürücüsüdür, kontrolcü bağlanmasıdır gibi şeylerle de uğraşmayı pek sevmem. Mesela ekran kartı sürücüsü yüzünden ne zaman bir oyunu kapatırsam ikinci monitöre giden sinyal kesiliyor ve ben NEFRET EDİYORUM BUNDAN. Bir türlü çözümünü de bulamadım, vallahi hayattan soğudum. O sebepten ötürü konsol konforundan vazgeçemiyorum. Gerçi ettim sayılır artık ya. Oyun fiyatları hakkında konuşmamız gerekirse dil altı hapımı hazırlayayım ben... - C

Mafia 1 Remake

Selam Oyungezer. Bildiğiniz gibi birkaç gün önce Mafia 1 Remake oynanış videosu yayınlandı ve oynanış aşırı fazla eleştirildi. Oyuncuların şikâyeti "Mr. Angelo asker değil, gerçekçi olmamış", yok "Lincoln asker olduğu için öyle vuruyordu, bu nasıl eğitimli gibi hareket ediyor" gibi. Ya aga bu oyuncular bu sektörden ne istiyor? Oynanış yavaş olsa "sene 2002 mi" derler, hızlı olsa ana karakterin taksici olduğu akıllarına gelir. Boş koy abi, hikâye güzel olsun, sanat dizaynı ve görev sunumu güzel olsun, bu oyun bal gibi oynanır.

Zamanında hatırlarsınız koskoca Ubisoft Far Cry 3 çıkardığında bir sünepeyle başlıyorduk oyuna, daha eline silah almamış bir adamı kontrol ediyorduk ve adam ilk görev başlar başlamaz başımıza John Wick kesiliyordu. Bu oyundan o zaman kimse bu kadar şikayetçi olmamıştı. Neden? Çünkü temiz atmosfer ve güzel müzikler zaten oyuncuyu alıp götürüyordu. O yüzden salın canım Mafia oyunumu, Hangar 13 bir hata yaptı şimdi düzeltiyor, adamların hevesini kaçırmayın. *- Behzat Barkan*

Selamlar Behzat. Aslına bakarsan o eleştirilere bir noktaya kadar hak veriyorum ben de. Çünkü Mafia'nın bir yeniden yapım olduğu gerçeği var. Hani Hangar 13 adı Gangster olan yeni bir oyun yapsa ve orada ateş ettiğimiz arabalar Transformers'a dönüşse hiç sorun değil de işte, gerçekçi duruşuyla tanınan ve sevilen bir oyunun yeniden yapımının biraz arcade'leşmesi biraz sorun.

Oyunun iyi çıkıp çıkmamasından bağımsız olarak söylüyorum tabii bunu. Yeniden yapımı mükemmel de olabilir ama eski oyunun hayranlarının bu yeniden yapımı özünden koptuğu için eleştirmeleri de haklarıdır. Mafia'da dağlar kadar bir değişim yok tabii öte yandan. Şahsen ben de biraz daha ağır bir aksiyon yapısını vs. tercih ederdim ve bu konuda biraz söyleniyor olabilirim ama oyun kendi başına bakıldığında bayağı iyi duruyor. Zevkle oynayacağıma eminim.

Mafia'yı sadece küçüklüğünün toz pembe anılarında yaşayan biri olarak birkaç bir şey söylemek istiyorum: Uzun uzun deneyim etmemiş biri olarak şu an göstermiş oldukları hâlden şikayetçi değilim fakat eski gerçekçiliğinin de korunması gerektiğini düşünüyorum. Yani çok politik bir cevap oldu ama olur da bir gün Mafia 1 Remake'i oynarsam ben bir mafya oyunu oynayacağım, Mafia oyunu değil.

Söyleyin Çizelim!

Bu ayın önerisi Dürdane Aslan'dan geliyor: Tropikal bir adadaki bir barda barmenlik yapan Crash (Bandicoot olan), Witcher'daki Ciri'ye kendi elleriyle yaptığı mango kokteylini sunmaktadır... Gelen öneri sayıları azalıyor ahali! Gelecek ay yeşillendiriniz, Eren Eryürekli selam@oyungezer.com.tr'ye daha fazla çizim önerisi bekler.

Bir de Far Cry 3 konusunda vermiş olduğun örneğe pek katılamadım ya özür dileyerek. Bence Jason Brody'nin ilk başta tek derdi içmek, gezmek, tozmak olan bir adamdan evrilişini gözlemlemek mümkündü. İşlediği ilk meşru müdafaa cinayetinde ellerinin tir tir titreyerek ne yaptığını sorgulamasını hiç unutamıyorum mesela. Sonra da ada hayatı onu da vicdansızlaştırdı ki meşru müdafaalar yerini agresif saldırılara bıraktı. E tımarhane gibi ada yani, akıllı giren deli çıkar! - C

Selam'ın tam olarak burasını okuyan kimler var merak ettim. Burayı okuyanlar gelecek ay mesajına "Ahoy!" diyerek başlasın, bir test edelim :)



Gelecek Ayın Misafiri

Yıllardır Selam'a konuk olmak konusunda nazlanan Ali Sezgin büyük yerden gelen emirle (Serpil'den yani) gelecek ay buralarda olacak! Alizine Wonderland'in mezarına gelin bir de siz iş- ehem, saygılarınızı iletin.



İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**

CATS AND THE OTHER LIVES

STYGIAN'IN GELİŞTİRİCİSİ CULTIC GAMES YENİ OYUNU CATS AND THE OTHER LIVES'I DUYURDU. BİZ DE BU VESİLEYLE KENDİLERİYLE KEYİFLİ BİR SOHBET GERÇEKLEŞTİRDİK.

İHSAN C. ASMAN





İhsan A.: Selamlar, daha önceki röportajlarınızda Cultic Games'in Stygian'dan sonraki oyunu dendiğinde genelde birinci şahıs vurgusu yapıyordunuz. Bu yanıyla oldukça şaşırtıcı oldu yeni oyun duyurusu benim için. İlk paylaştığınız bilgilere bakınca aklıma ilk olarak The Vanishing of Ethan Carter, What Remains of Edith Finch gibi yapımlar geliyor. Bunların da aslında birinci şahıs deneyimler olduklarını hesap edersek, bir sonraki oyununuzun konusu hâlâ aynı da şekli şemaili mi değişti acaba?

Can Oral: Aslında Cultic Games ilk kurulduğundan bu yana benim geleceğe dair şöyle bir yaklaşımım vardı: İlkin Stygian gibi daha kapsamlı ve geliştirmesi de epey vakit alan projeler. Bir de bu projelerin arasında, yaklaşık 1-2 yıllık bir zaman zarfında çıkan daha ufak çaplı oyunlar. Tabii bu demek değil ki Cats and the Other Lives "bizim küçük, önemsiz oyunumuz". Hayır, onu da en az Stygian kadar ciddiye alıyoruz, sadece prodüksiyon ölçeği farklı olacak. Birinci şahıs oyunuysa daha büyük ölçek oyunu olarak değerlendirdiğim bir projeydi. Belki Stygian evreninde geçen bir immersive sim ya da bambaşka bir evrende geçen bir RYO olabilir. Ya da Amnesia ölçeğinde ama bir tık daha RYO bir birinci şahıs oyun olabilir gelecekte, kim bilir?

İ: Oyunun nostaljik hisler sağlayacağı belli gibi zaten görsellerden. Peki inovatif açıdan nasıl olacak, biraz açabilir misiniz?

CO: Bugüne taşınabilecek neler bulabiliriz oralarda diye eski oyunları kazma alışkanlığım var. Tabii oralarda bulduğunuz şeyleri ancak bugüne uyumlu hale getirebilirseniz iyi bir şey yapmış oluyorsunuz. Point & click maceralar için de aynı şeyler geçerli. Ve her ne kadar çok sevdiğim bir tür olsa da, her türlü arkaik unsurlarının da farkındayım. Bu yüzden insanları kesinlikle piksel avcılığı ya da böyle uçuk derecede soyut bulmacalarla uğraştırmak gibi bir niyetimiz yok. Cats and the Other Lives'ta insanlara kalbine ve aklına dokunan bir hikâye anlatmaya çalışıyoruz ve dolayısıyla oyuncunun oyuna nüfuz etmesini zorlaştıracak bu tip unsurlardan kurtulmaya çalışıyoruz. Ama bunu yaparken de oyunu tamamıyla görsel romana dönüştürmeden, hassas bir denge kurmaya çabalıyoruz. Bu anlamda, çok minimalist bir arayüzümüz olacak. Üstelik oyunun bulmacaları vs. biz bir insanmışız ya da insan karakteri sergileyen akıllı bir kedi başroldeymiş gibi değil de, gerçekten bir ev kedisiymişiz de bizim etki alanımıza girebilen işlerle karşılaşıyormuşuz gibi tasarlanıyor.

İ: Röportajımız öncesi sitenizdeki duyuruyu ve orada Lovecraft'ın kedi tutkusuna yaptığınız vurguyu gördüm. Lovecraftian bir şeyler görecek miyiz?

CO: Bu özünde bir gizem öyküsü. Ama daha doğrusu, gizem öyküsü gibi görünen başka bir şeyin öyküsü. Daha fazlası spoiler olur ama şu kadarını söyleyebilirim: İçinde doğaüstü çağrışımlar olsa da bu Lovecraftian bir oyun diyemem. Ama Lovecraft severler bazı sürprizlerle de karşılaşacaklar.

İ: Stygian'ı büyük bir keyifle oynadım, önceki röportajda da sevgimi belirtmiştim oyuna. Ama maalesef oyun teknik anlamda epey sıkıntılı bir çıkış yapmıştı. Gene ben her ne kadar haksız bulsam da Türkçe dil desteği oyunun çıkışıyla birlikte gelmediğinden ötürü sizi eleştiri yağmuruna tutanlar oldu. Bu süreçte, bilhassa sonraki oyunlarınızı geliştirmeyle ilgili, olumlu/olumsuz neler öğrendiniz acaba?

CO: Muhakkak dersler çıkardık. Bu çıkarılan derslerin de bir sonucu olacak Cats and the Other Lives. Stygian benim ilk oyun prodüksiyonumdu. Böyle bir projenin liderliğini yapmak beni çok bilmediğim yeni bir alana da sokmuş oldu bir yanıyla. Üstelik Türkiye'de bu kapsamda bir RYO'ya kalkışan da olmamış. Yani kendi sistemlerimizi üretme ısrarımız zorlukları biraz daha arttırdı bazı açılardan. Bu anlamda nasıl daha iyi bir ürünün çıkarılacağıyla, hırs ile gerçeklik arasında nasıl daha iyi ilişkiler kurulabileceğiyle ilgili kendime dersler çıkardım. Dolayısıyla bu projede daha emin bir üretim süreci içinde ve daha erken bir kalite kontrol sistemiyle ilerlemeye çalışıyoruz. Çıkardığımız ikinci ders de Türk oyuncu topluluğuyla olan iletişimimizle ilgili elbette. Keşke çıkış itibariyle oyun Türkçeleştirilmiş olabilseydi ama bizim gerçekliğimizde bu pek mümkün olmadı. Cats and the Other Lives Türkçe çıkacak öte yandan, bunun müjdesini vermiş olayım.

İ: Biraz da Zenith League'den bahsedelim. Hem projeye hem size hem de öğrencilere ne gibi avantajları var böyle bir oluşumun?

CO: Zenith League aslında Bahçeşehir Üniversitesi bünyesinde, "Öğrencilerle hep beraber sıfırdan, onların bu işin mutfağından geçerek oyun geliştiriciliğinin akla gelebilecek tüm aşamalarını öğrendikleri ve sonunda oyun piyasaya çıktığında tıpkı benim gibi kâr ortağı oldukları, mezun olmadan bitirebilecekleri bir eğitim ve ortaklık modeli oluşturabilir miyiz?" şeklinde bir soruyla ortaya çıktı. Ortaya çıkan yapı belli bir hiyerarşide de işlemiyor. Takım liderlerinin olduğu, öğrencilerin de her konuda fikir söyleyebildiği, üretime her anlamda katılabildiği ve en önemlisi, konsensüsle ilerleyen bir yapı. Ve bu şekilde, beş ay gibi bir sürede 40 dakikalık bir oynanabilir içerik ürettik. Dört saatlik bir oyun yaptığımız düşünülürse hiç fena bir ivmede değiliz. Öğrenciler açısından faydalarının yanında bizim için de şöyle artılar var: Evet, o öğrenci belki mezun olduktan sonra başka bir alana yönelecek ama kim bilir, belki de benim bir takım arkadaşıma dönüşecek. Artı, çok hoş bir şey bu. Genç insanlarla, daha böyle sektör tarafından travmatize edilmemiş insanlarla, onlara da bir alan tanıyarak bir şeyler yapmak benim için çok tatmin edici. Ciddi anlamda çok mutlu oluyorum. Beni kişisel zaaflarımdan uzaklaştırıyor, bunu söyleyebilirim. Ve bu endüstriye insanlar yetişmesine de vesile oluyorum, bana bir faydası olsun olmasın, bu çok güzel bir şey.

İ: Bu keyifli röportaj için çok teşekkürler. Cats and the Other Lives'ı heyecanla beklemedeyiz o halde!

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Cultic Games | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2021

BU AY NE OLDU?

Nasılız gençler, iyice normalleştik mi? Bir yandan iyi halt ettik demek istiyorum ama siz yine de demediğimi varsayın. Oyun dünyası hâlâ çoğunlukla uzaktan çalışmaya ve oyun erteleneceği zaman da "covid yüzünden" demeye devam ediyor. Ama yeter ki sağlıklı olalım, sağlıklı kalalım, oyunlar istedikleri kadar ertelensin, öyle değil mi?

ESER GÜVEN



1 Horizon: Zero Dawn'ın Steam ve EGS'de 77 liradan ön siparişe açılması hepimizi acayip mutlu etmişti. Bu fırsat kaçmaz diye düşünenler o gün oyunu kütüphanelerine eklediler ama VPN servislerini istismar ederek oyunu ucuza getiren yabancılar yüzünden bölgesel fiyat uygulamasından vazgeçildi ve oyunun fiyatı 275 liraya fırladı. Güzel şeylerin ömrü kısa oluyor gerçekten de.

2 Daha önce benzerini görmediğimiz biçimde, zaten çıkmış bir oyun olan Crucible yoğun eleştirilerin ardından tekrardan kapalı beta sürecine geri döndü. Oyun çıkmadan önce "pek popüler değil" diyerek iki oyun modunu oyundan atmıştı Amazon Game Studios ama bu bile Crucible'ı parlatmaya yetmemiş. Amazon büyük umutlarla girdiği oyun sektöründe pek de başarılı adımlar atamıyor anlayacağınız.



3 2K Games yeni nesil oyunlarının 60$ değil 70$ olacağını açıklayınca oyuncuları da bir telaş aldı. Sonuçta 10$'lık bir artış bize neredeyse 100 lira olarak yansıyor, oyunlar zaten ateş pahasıyken bir de böyle bir zamla karşılaşmak iyi olmayacak. Diğer yayıncıların da bu örneği takip etmesi bekleniyor. En azından Ubisoft bu yıl çıkacak yeni nesil oyunlarının zamsız olacağını açıkladı, o da bir şeydir.





4 Ay ortasında çıkacak olan Microsoft Flight Simulator tam anlamıyla eski kafa bir oyunmuş, bunu da oyunun fiziksel versiyonuna dair yapılan açıklama sayesinde öğrendik. Kutusu içerisinde tam tamına 10 adet çift katmanlı DVD bulunacak. Kutuların içinden dijital oyun kodu çıkmasına alıştığımız bu dönemde bol diskli, koca-man kullanım kılavuzlu bir oyun görmek çok hoş oldu.

5 Sony sürpriz biçimde Epic Games'e 250 milyon dolar yatırım yaptı. Ama bu, Epic Games'in mevcut değerini düşünürsek adeta devede kulak kaldı çünkü Sony'nin aldığı hisse miktarı sadece %1.4. Öngörü uzmanı Tencent, 2012 yılında Epic Games'e 330 milyon yatırmış ve karşılığında %40 hisse satın almıştı. Nereden, nereye...

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Ubisoft, Ubi Forward yayınını canlı izleyenlere Watch Dogs 2 hediye edeceğini söyleyince olanlar oldu; o akşam kimse Ubisoft sunucularına girmeyi başaramadı. Hediyeyi almak için kısıtlı bir süre olduğu için login sayfası yenilemekten yayını izleyemedi çoğu kişi. Ubisoft hatasının farkına vardı, yayın sonrasında "herkese WD2 vereceğiz" dedi ama yayına gölge düşmüştü bir kere.

9 Sonic the Hedgehog'un yapımcısı dj2 Entertainment geçen senenin flaş oyunu Disco Elysium'u televizyon dizisine dönüştüreceklerini açıkladı. İşin içinde ZA/UM da olacak, yaratıcı yeteneklerini diziye de aktarabileceklerini umuyoruz tabii. İçinde Kim Kitsuragi olduktan sonra her türlü izlenir o dizi :)



7 Blizzard'ın World of Warcraft'a dair en çok eleştiri alan politikalarından biri cinsiyet değişikliğini parayla satıyor olmasıydı. Oyunun baş yapımcılarından John Hight "Shadowlands üzerinde çalışırken bu durumun farkına vardık, bunun doğru bir mesaj olmadığını düşündük" demiş ama senelerdir nasıl uyanmadıkları da merak konusu :) Neyse ki Shadowlands'le birlikte karakterinizin cinsiyet ve görünüşünü dilediğiniz zaman, dilediğiniz gibi değiştirebileceksiniz artık.



10 Crytek, Crysis Remastered'da baltayı taşa vurdu. Fragman erkenden sızınca bir de ne görelim, grafikler Crysis modlarından bile daha kötü :) Crytek'ten apar topar açıklama geldi, fragman da, oyun da ertelendi. "Bizlere layık" hale getirip tekrar tarih vereceklermiş. Büyük bir fiyaskonun kıyısından döndüler yani kısacası.



8 Gabe Newell yaptığı bir açıklamayla Xbox Series X'i PlayStation 5'e tercih edeceğini söyledi; Xbox hayranları bu haberi kırk pare top atışıyla kutladı. Gabe bu rekabetten kendilerinin bir menfaati olmadığını çünkü PC'ci olduklarını söylüyor ama sırf bu açıklama bile Steam acaba Xbox Series X'e gelir mi sorularının sorulmasına neden oldu. PC'de Game Pass varsa, Xbox'ta da neden Steam olmasın?

11 Ubisoft'ta neredeyse her oyunun kontrolünü elinde bulunduran, istediğine yeşil ışık yakıp istediğini çöpe gönderen Serge Hascoët'ün görevden alınmasının ardından stüdyo içindeki kadın erkek ayrımcılığına dair hikâyeler de ortaya çıktı. Hascoet, Assassin's Creed serisinde kadın ana kahraman olması fikrine karşı çıkmış, bunun da sebebi "kadın kahraman oyun sattırmaz" fikriymiş. O yüzden Kassandra'nın yanına Alexios eklenmiş, Origins'te Aya'nın rolü azaltılmış, Syndicate'te Jacob baskın olmuş. Ubisoft'un bu bağnaz kafadan kurtulması iyi oldu.

Konuşanlar



@davidscottjaffe
(David Scott Jaffe)
İyi ki artık God of War'u yönetmiyorum (hakaretlerinizi kendinize saklayın pislikler!), çünkü Cory kadar kibar olamazdım. Bu tipleri doğduklarına pişman ederdim. HER GÜN. DURMADAN. Oyunu beğenmediysen SATIN ALMA lan! Bu BÜYÜK bir güç, ama aynı zamanda sahip olduğun TEK güç.

Gerçekten de pislik elemanın teki Cory Barlog'a "God of War 5'i Neil Druckmann'ın The Last of Us 2'de yaptığı gibi gereksiz şeylerle mahvedersen seni buluruz ve gerçek hayatta döveriz! İyi bir hikâyesi olan güzel bir oyun yap yeter. Alakasız konulara girme." diye emir buyurmuş, Cory'se "cidden mi?" diye cevap vermiş. Klavye delikanlıları her yerde anlayacağınız.



@JacobJanerka
(Jacob Janerka)
Mutlulukla duyuruyorum ki Reddit'te kendi oyunumu taklit etmekle suçlandım.

Paradigm'in yaratıcısı Jacob Janerka, Reddit'te bir oyun fikrini paylaşmış. "90'lardan kalma bir bilgisayarın içine çekildiğiniz, psikolojik korku komedi oyunu". Bir Reddit kullanıcısıysa "benim tek gördüğüm Paradigm'deki bölümlerinden birinden görselleri çalıp Unity'de kullanmış olman" diye ayar vermiş Janerka'ya :) O da "ahahaha bu harika (Paradigm'i ben yaptım)" diye cevap vermiş.



GÖRMEYİ REDDETTİĞİNİZ ŞEYİ DEĞİŞTİREMEZSİNİZ

İş eğlenceye geldiğine mükemmeliyet arayan birisi değilim. Hele de konu oyunlar olunca. Evet, elbette eksik yanlarını belirtmek, bunların farkında olmak gerek ama teknik aksaklıklar, tasarım tembellikleri benim eğlenceme ket vurmaz genelde.

Ubisoft konusunda da böyle düşünüyordum hep. On senedir Assassin's Creed oynuyorum. Ha eksikleri yok mu? Var, ferman olur. Ama eğlenmek için oyun oynuyorum, hayatımı değiştirsin diye değil! Eleştiririm de, oynarım da.

Fakat son dönemlerde ortaya çıkan haberler karşısında bu cins bir tavır koyamayacağım da en başından belliydi. Kısaca özet geçmek gerekirse; Ubisoft'un Kanada'daki stüdyolarından birçok nüfuzlu isim hakkında sözlü ve fiziksel şiddet ve cinsel istismar haberleri ortaya çıktı, sonrasında bu isimler bir bir stüdyodan ayrılmaya başladı (ya da kovuldu mu demeliyim) ve Ubisoft stüdyolarında büyük bir "insan temizliği" yapacağını duyurdu.

Ayrılan isimlerin arasında Assassin's Creed: Valhalla'nın yaratıcı yönetmeni Ashraf İsmail, stüdyonun başkan yardımcısı Maxime Beland, global insan kaynaklarının başındaki Cécile Cornet ve Yannis Mallat ve hakkında "o CEO'ya yakın, ona bir şey olmaz" denen yaratıcı departman müdürü Serge Hascoët vardı.

Şimdiki çalışanlardan yaşadıklarını çok detaylı biçimde paylaşan yok. Nitekim "Anlatmayın ha sakın!" demiş olabilirler. Fakat eski çalışanların anlattıkları gerçekten insanı üzüyor. Sandalye, masa, oyun kolu fırlatan yöneticiler; kadın çalışanları toplantı masasında alenen sözlü taciz edip bunu espri konusu yapanlar; kendini savunduğu ya da İK'ya gittiği için insan içinde hakaret edilenler…

Ve bütün bunlardan sonra içime bir kurt düşmüştü; ben şimdi Valhalla için nasıl heyecanlanabilirim?

Son zamanlarda insan hakları üstüne protestolar çokça olduğu için belki de, geçenlerde şansa insan hakları aktivisti Paul Gorski'nin "aktivist tükenişi" konulu araştırmasına denk geldim ve bu konuda bir şeyler okudum. Daha önce bu kavramdan haberdar da değildim fakat yaşadığım şeyin bunun bir benzeri olduğunu fark ettim.

Kimin suçunun ne olduğunu etraflıca öğrenip objektif olmaya çalışmak, imza kampanyasından imza kampanyasına koşmak, çalışanların paylaştıkları iç burkan olayları okumak; bir de bunları dünyanın öbür tarafındaki bir tanecik kişi olarak yapmak insanı yoruyor. Tüketiyor. Bir noktada insan durumun büyüklüğü altında eziliyor.

Elbette insanları yaptıkları şeylerden sorumlu tutacağız. Elbette yaşadıklarını bir bir açıklayan çalışanlara destek olacağız. Fakat bu yolda kendimizi oyun dünyasından soyutlamak, mükemmeliyetçilik yapıp "zaten herkesi temizleyemeyiz, biz mi kurtaracağız oyun dünyasını" gibi düşüncelere kapılmak da çözüm değil. Bir yandan insanın kendine de sahip çıkıp yorulduğu noktada biraz ara vermesi gerekiyor. Yoksa aktivizmin devamlılığı mümkün değil.

Kodlamasından çizimlerine; bu oyunlarda hakkını arayıp, ayak diretip, işini severek ve layıkıyla yapan bir sürü başka çalışan var. Başlarındaki sevimsiz kişiler yüzünden bu insanların işini çöpe atmak kimsenin sorununu çözmüyor, kafayı kuma gömmek de. Bir şeyi içine girmeden, uzaktan bir çubukla dürterek değiştirmek mümkün değil. Dengeyi bulmak gerek. Oyunumuzu da oynayacağız, oyun sektörünü de daha iyi olması için itekleyeceğiz.

Gülhis Canpolat



The Messenger

AYIN EZENİ:
CEDVET EMRE KIZILCAN

Kendi kendine beyin fırtınası yapmayı çok seven biri olarak her zaman kendime sorduğum bir soru: Bağımsız yapımları kimi zaman çok mu bağrımıza basıyoruz? Henüz daha cevabı bulamamış olsam da The Messenger gibi oyunları oynadığımda bu soru direkt aklıma düşüveriyor. Yani hani bu oyun Steam üzerinden on binlerce pozitif değerlendirme almış, ayrıca ödüllere layık görülmüş ama hocam yapmayın Allah aşkına ya, şu bariz tasarım hatalarını sadece ben görüyor olamam değil mi?!

Öncelikle The Messenger, Ninja Gaiden'dan fazlasıyla "esinlenmiş", o konuda herkes az buçuk aynı fikirde zaten. Bir cisme vurduktan sonra zıplayabilme mekaniğini pek sevmiyor olsam da platformlara ve boss savaşlarına özgünlük getirmiş, bunu inkâr edemem. Nitekim The Messenger atasına çok fazla sadık ve hatta o kadar sadık ki NES tipi suni zorluğu pat diye ana dizayn elementi olarak oyuncunun önüne sunmuş. Bir düşman öldükten sonra ne olur? Bir şey olmaz, o düşman ölüdür artık değil mi? Yok yahu yok, düşmanın bulunduğu yerden kameranız uzaklaşınca tekrardan aynı yerde aynı düşman beliriyor. Bu da hiç beklemediğiniz bir yerden saldırı olarak size dönüyor ama inanın bana bunlar şikayetçi olduğum en küçük kırıntılar!

Oyun bir platform oyunu olarak ilerlerken oldukça şeker gidiyor. Boss savaşları ilk aşamada bence nispeten zayıf fakat oynanmayacak gibi değiller. Oyunun temposu muhteşem, tam platformdan sıkıldığımı hissediyorum ki boss savaşı çıkıyor ve oyun kendini taze tutmayı başarıyor derkeeeen... PAT! Birdenbire oyun metroidvania'ya dönüşüyor! "Sorun yok" diyorum kendi kendime "ne de olsa metroidvania da oldukça iyi bir tür" ama neye bulaştığımdan bihaberim...

Şimdi sizlere sormak istiyorum metroidvania'ları sevmemizin en büyük nedeni nedir? Bence keşfetmenizi ödüllendirmesi ve karakterinizin geliştiğini hissettirmesi. Sağa sola koşarken bulduğunuz rastgele güçlendirmeler resmen keyfinize keyif katar. The Messenger'da bunların hiçbirinin olmaması yetmiyormuş gibi oyun bizi bir de haddinden fazla şekilde geçtiğimiz yerden bir daha geçirterek bütün kayışları kopartıyor. Tabii ki de anlayabiliyorum metroidvania'larda bu durum gerçekleşebilir fakat The Messenger bunu gerçekten çok suiistimal etmiş.

> Elçiye zeval olmaz diye diye adamı tepemize çıkardık.

Mesela, daha önce yapmış olduğunuz bir boss savaşının olduğu yere çiçek ekme görevi var. Gidip te haritanın en başından çiçeği ustanızdan alıyorsunuz. Ardından arada portallar olsa da yine bir saat o çiçeği ekmeniz gereken yere gidiyorsunuz. Ektikten sonra da çiçeğin büyümesi için tekrardan oradan ayrılıp, geçitten geçip, geleceğe gidiyorsunuz. Bütün o platformu bir kez daha aşıp aynı yere bir kere daha gittiğinizde görüyorsunuz ki çiçek yetişmiş. Yani hani şu ne kadar kabul edilebilir lütfen söyler misiniz? :(

Başarısız metroidvania elementleri ve en önemlisi inanılmaz potansiyelini hiç eden aptal saptal tasarım hatalarına katlanamıyorum The Messenger'ın. Sevenini anlıyorum ama ben sevemiyorum efendim, yok olmuyor yani. Cuphead misali sadece boss savaşları içeren, hadi onu da geçtim en azından metroidvania kısımlarını içermeyen bir The Messenger'ı ben de bağrıma basabilirdim.

Oyunlarda karakter tasarımı: Bölüm II

Geçtiğimiz ay özellikle A+ oyunlarda karakter tasarımının nasıl olması gerektiğiyle ilgili kritik bilgileri paylaşmıştım. Görsel olarak bir karakterin canlandırılması ve ona kişilik özellikle eklenmesi sayesinde oynanış mekaniklerinden oyunun öyküsüne kadar birçok faktörün doğrudan etkilendiğini ortaya koymuştuk. Bu aysa, oyunun içerisindeki karakter gelişimini ve bu aşamada belirlenen standartların oyunu nasıl şekillendirdiğini örneklerle anlatmaya devam edelim. Son zamanlarda popüler video oyunlarına baktığımız zaman hepsinin ortak bir noktası olduğunu görüyoruz. Hatasız bir kodlama ve üst düzey oynanış mekaniklerini saymazsak hepsinin de ortak noktası; farklı özellikleri ve kişiliklere sahip bir kahraman sunmaları. Bazen tek bir kelime bile etmeden hareketleriyle oyuncaya cazip gelen karakterler olabildiği gibi, olaylar karşısındaki esprili yorumlarıyla oyuncuları kendisine hayran bırakan kahramanlar da tercih edilebiliyor.

Bir oyun kahramanının kişiliğini inşa etmek ince bir sanattır. Peki, bir karakteri tam olarak "iyi" veya "sevilen" kahraman yapan nedir? Elbette çoğu sebep kişilikle ilgili, ama bizi gerçek bir karakter gibi yapmak için kişilik kavramı içerisine hangi unsurlar giriyor? Çoğu insan, video oyunu kahramanlarının popüler çeşitlerine aşinadır. Kişiliği olmayan bir kahraman, ilişki kuramadığımız bir kişidir ve bu yüzden oynamak çok eğlenceli olmaz. Bu sebeple en modern FPS ve aksiyon oyunlarının sert bir asker tipi, sessiz ama karizmatik JRYO kahramanı ve bir de oldukça karanlık ve sorunlu anti bir kahramanı vardır. Genellikle bir kahramanın eğlenceli, ilişkilendirilebilir bir karakter ya da özellikle oynamaktan hoşlandığımız bir oyun unsuru olduğunu kabul edebiliriz. Hangimiz kendimizi bir kahraman olarak görmekten hoşlanmaz ki?

Oyunlarda güçlü hikâye anlatımı, oyuncuların kendilerini içine çekebilecekleri bir dünya oluşturmak için önemli bir özelliktir. Bir çeşit etkileşimli yazılım olan video oyunları, son dönemde çok geniş bir kitleye erişilebilirliğini artırdı ancak sadece bu unsur satış rakamlarını doğrudan etkileyecek bir yönlendirici değil. Aynı zamanda tüm oyuncuların peşinden gidebileceği, onların kendilerini yansıtabilecekleri bir oyun içi karakter seçimi gerekiyor. Bu sebeple yazılım firmaları karakter geliştirme aşamalarına bu kadar önem veriyor. Fiziksel tasarım, seslendirme, karakteristik özellikler sayesinde her oyuncu kendini ifade ettiğini düşündüğü bir kahramana veya oyuna yöneliyor. Çok uzağa gitmeyelim; sükseli bir çıkış yapan Valorant toplam 11 farklı karakterle karşımıza çıktı. Sadece görsel farklılıklar değil, aynı zamanda niteliksel ve sınıfsal farklılıklar da oyunları özel bir konuma yerleştirdiği için Riot Games tarafından özel olarak tasarlandılar. Her oyuncu kendisini en iyi yansıttığını düşündüğü karakteri seçip oyuna başlıyor; bunun verdiği mutluluk bile bir oyuna bağlanmak için yeterli bir sebep.

The Witcher serisi nasıl başarılı oldu?

The Witcher oyunlarının tamamı Andrzej Sapkowski'nin fantezi kitaplarındaki dünya üzerine inşa ediliyor. CD Projekt zengin ve sürükleyici bir dünyada Beyaz Kurt Geralt'ın geçmişi ve geleceğiyle ilgili her olası sonucu doldurmak için bu zengin içerik kuyusunu kullanıyor. Oyun başlar başlamaz çok sayıda karakter etkileşimi içeren aksiyonun ve hikâyenin merkezine yerleştiriliyorsunuz. Çarpıcı görseller, güçlü karakter tasarımı ve animasyon, dinamik hava durumu sistemleri, sürükleyici ortamlar ve mükemmel seslendirme performansları sayesinde, bu efsanevi dünyayı dolaştıkça hikâye çok daha çekici hale gelmeye başlıyor. Karakter de inanılmaz derecede ayrıntılı, zengin ve geliştirilmeye müsait olunca oyuncular saatlerce zaman sıkılmadan ekran başında zaman geçirebiliyorlar. Karar ağacı stilindeki bir sistemin de oyun içerisinde tercihler için kullanılması ve nedensellik ilişkisinin olmasını da aslında bir sinema deneyimi gibi düşünebilirsiniz; tek fark kahramanı siz yönlendiriyorsunuz ve kişiliğini siz geliştiriyorsunuz olmanız. Bundan daha etkileşimli ne olabilir ki?

Beş Faktör Kişilik Teorisi ile Oyun Tasarımı

Doğrudan psikolojiyle ilgili bir konunun oyun tasarımı içerisinde aktif olarak kullanılması mümkün müdür? Bir oyun karakteri tasarlarken fiziksel özelliklerin ardından mutlaka karakteristik özelliklerin de belirlenmesi gerekiyor. Oyun geliştiricileri bilimsel teorileri yakından takip ediyor ve faydalanıyor. Bunların başında Beş Faktör Kişilik Teorisi geliyor. Aynı isimli bir kişilik testi de bulunan Beş Faktör Teorisi'nin temelinde kişiler arası çatışmanın da dinamiklerini ortaya çıkartan bir yapı bulunuyor. Bunlara baktığımızda Dışadönüklülük (sosyal ve dış çevreyle etkileşime girme arzusu), Açıklık (entelektüel merak duygusunun yoğunluğu ve



Karakter gelişimi, dinamik hava koşulları ve muazzam görseller ile birleşince oyununuz 28 milyon adet satabiliyor...

kreatif olma), Duygusal Dengesizlik (stresle baş etmede sorun çıkması ve depresyon), Geçimlilik (uyumlu ve düzenli olma eğilimi) ve Sorumluluk (planlı ve sorumlu davranma özelliği) beş faktör kişilik teorisinde kullanılan karakteristik niteliklerdir. Tüm bu özellikler oyun içerisindeki karakterin tutumlarını da şekillendiriyor. Örneğin dostane ve konuşkan bir kişiyi mi yöneteceksiniz, yoksa sabırsız ve güvenilmez birisini mi? Kahraman veya anti-kahraman özellikleriyle donatılan bir karakter oyun boyunca aldığı kişilik güncellemeleriyle geliştirilebilir, değişebilir. Çekirdek vasıflarını beğenmediğimiz bir kahramanı istediğimiz yönde geliştirmek için elimizde bir fırsat geçer. Yetenek ağaçları gibi birçok alternatif de burada devreye girmektedir. Bu açıdan incelersek, karakter tasarımında tamamen akademik bir modelin kullanılması bilimle yazılımın ne kadar entegre olabileceği, sosyal bilimlerle fen bilimlerinde yer alan disiplinlerin kesişme noktalarının tahminimizden daha öte bir noktada olduğunu da gösteriyor.

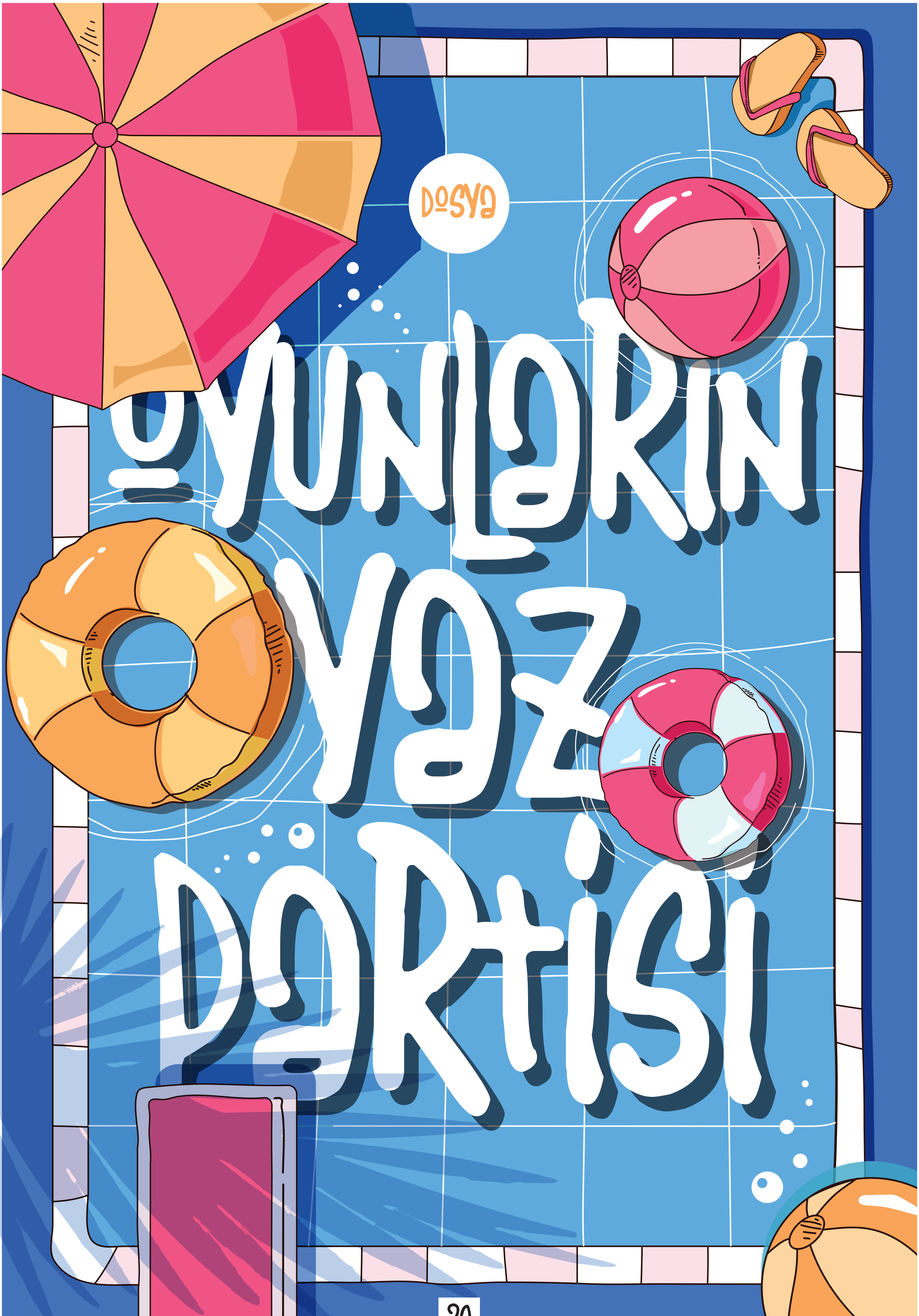
Sonuç olarak, görsel tasarım dışında kalan özellikler bir karakter tasarımını beklemediğimiz bir noktaya götürebiliyor. Özellikle karakterin elde edeceği yetenekler, duygusal tepkileri, sosyal veya romantik ilişkileri, içi veya dışa dönük olması gibi nitelikleri sayesinde gerçek hayatta tecrübe etmenin maliyetli olabileceği bazı davranış modellerini artık oyunlarda kullanabiliyoruz. Yaptığımız eylemlerin sonunda ne sosyal çevremiz etkileniyor, ne de bize fiziksel bir zarar geliyor. Günlük hayatta hiçbir psikolojik veya fizyolojik hasar almadan bu tip davranışlarda bulunabilmemiz mümkün değil. Bu sebeple gerçek hayatın simüle edilmesi aşamasında bilgisayar oyunlarının özellikle çocuk gelişimine sağlayabileceği katkı inanılmaz bir seviyede olabilir. Bir zamanlar aileler tarafından boşa zaman harcamak olarak görülen bilgisayar oyunları, kısa bir süre sonra aileler için en temel eğitim araçlarından birisine dönüşebilir. Bu önemli paradigma değişikliğine tanıklık eden şanslı bir nesil olduğumuz için bunun kıymetini bilelim...

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Basım, H. N., Çetin, F. ve Tabak, A. (2009). Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Kişilerarası Çatışma Çözme Yaklaşımlarıyla İlişkisi. Turk Psikoloji Dergisi, 24(63).
Doğan, T. (2012). Beş faktör kişilik özellikleri ve öznel iyi oluş. Doğuş Üniversitesi Dergisi, 14(1), 56-64.
Guo, D. (2017). Player-Character Identification By Personality Matching, Perceived Personalization And Positive/Negative In-Game Experience, Master Thesis, University of Illinois .
McKee, R. Story: Substance, Structure, Style and The Principles of Screenwriting. Regan Books, 1997.
Nissinen, A. (2019). Ethnic And Gender Representation In Games: Diversifying character design.
Sheldon. L. Character Development and Storytelling for Games. Muska & Lipman, 2004.
Tian S.L., · WooStudy T., (2019). Study on the Influence of Game Character Design on Uses' Continuous Immersion Journal of Digital Contents Society Vol. 20, No. 6, pp. Jun. 1097-1104
Warner, Robert, (2020). " The Role of Personality in a Video Game Protagonist" - Medium Gaming
https://www.wearecognitive.com/blog/storytelling-in-games - 2020


DOSYA
OYUNLARIN
YAZ
PARTİSİ

XBOX GAMES SHOWCASE

Series X'in çıkışına aylar kala Microsoft nihayet elindeki bütün kartları bir güzel masaya döktü. Halo Infinite'in neye benzediğini gördük, yeni Forza ve de tabii ki Fable yeniden yapımı havalara uçurdu, firmanın bünyesine kattığı büyük stüdyolar başta Stalker 2 ve Avowed olmak üzere bombalarını bir bir bıraktı... Xbox'ın bu önümüzdeki nesilde ne kadar iddialı olduğunu görmüş olduk kısacası.



Sonbahar 2020

HALO INFINITE

Oyunun adını geliştirme sürecinden almışlar evet

2015'te Halo 5 çıktığında bayağı tepki almıştı. Karman çorman senaryosu, split-screen eksikliği ve çoklu oyuncudaki eksik oyun modları özellikle en çok göze çarpan şeylerdi. Fakat bir yandan da dürüst olmak lazım, oyunun çoklu oyuncu kısmı bu konsol jenerasyonunda oynadığım en harika çoklu oyuncu tecrübelerinden biriydi ve çoğunluğun da buna katılacağına adım gibi eminim. Halo Infinite'ten de ne beklediğimiz haliyle belliydi: Temel olarak aynı şeyler, sadece senaryo kısmını bir şekilde toparlamaları ve Halo 5'in çıkışındaki eksikleri kapatmaları.

Halo Infinite'in Xbox etkinliğinde gördüğümüz 10 dakikalık oynanış demosundaki çoğu şey de beni bu açıdan tatmin etti diyebilirim. Sanat tasarımı olarak ilk oyuna dönmüş olmaları, karakterlerin renklerinin göze çarpıyor oluşu güzel değişiklikler. Ya da ne bileyim, Halo Infinite'in yine ilk oyunun "kısmen açık dünya"sını alıp tam bir açık dünyaya çeviriyor oluşu da yıllardır hayallerimi süsleyen şeylerden birinin gerçekleşmesini sağlayacak gibi görünüyor. Oynanış olarak da değişiklikler var, özellikle Titanfall'da bolca gördüğümüz "Grappling Hook"un eklenmesi Master Chief'in hareketlerine bayağı bir çeşitlilik katacak gibi görünüyor. Hikâye açısından da Halo 5'i tamamen çöpe atmışlar gibi bir hava sezdim, çünkü o oyunda olanların hiçbir pozitif ya da negatif yanını bu demoda göremedik. Hani kötü bir şey değil ama... Bir açıklama vardır umarım oyunda.

Ayrıca etkinliğin kendisinde gösterilmese bile 343 Industries'in duyurusuna göre Halo 5'te insanların eksikliğini en çok hissettiği özelliklerden biri olan split-screen geri dönüyor ve 4 kişiye kadar desteklenecekmiş. Duyduğuma en çok sevindiğim haberlerden biriydi kesinlikle bu. Oyunun harita ve oyun modu yapmak için kullanılan "Forge" modu da çıkışında ya da çıkışından kısa bir süre sonra eklenirse bu tatil döneminde elimizin altında güzel bir Halo oyunu olacak.

Tabii ki her şey mükemmel değildi demoda. Sanat dizaynı olarak seçtikleri yolu sevdiğimi belirttim ama görsel açıdan sıkıntıları bayağı bir vardı. Düşük kalitede dokular olsun, tuhaf ışıklandırma tercihi olsun... Oyun pek de 12 Teraflopluk bir konsolun gücünü gösteriyor gibi durmuyordu. Microsoft oyunun çıkışından sonra bir ray tracing desteği getireceğini duyurdu, ki Halo Infinite'e kesinlikle lazım bu. Kullanılan ışıklandırma tekniği, oyunun dinamik hava durumuna hiç yardımcı olmuyor ve ray tracing bu konuda çok yardımcı olabilir. Bunun yanı sıra oyunun gösterilen demosunun eski ve grafiklerin oyunlarda en son cilalanan şeylerden biri olduğunu düşünürsek, şimdilik ortalığı ayağa kaldırmaya gerek yok. Oyunun çıktığında gayet güzel görüneceğine neredeyse eminim, oynanış olarak da çok güzel görünüyor fakat demonun bu hali bu etkinlikte gösterilmeli miydi işte ondan emin değilim. İlerleyen aylardaki duyurularda göreceğiz bakalım, özellikle çoklu oyuncu modunu görmek için sabırsızlanıyorum. ■ **SABRİ**

Açık dünya bir Halo oynayacak olmak harika ancak Infinite, XSX'in gücünü henüz tam gösteremiyor.

TÜR: FPS | **YAPIM:** 343 Industries | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX, X-One



Fable

Fable'ın resmî olarak son denemesi olan Fable Legends'ı kaçınız hatırlar bilmiyorum. Oyun kısa bir kapalı beta sürecinden sonra iptal edilmişti, ardından da Lionhead Studios kapatılmıştı. İşte tee o dönemden bu yana bir dedikodu dolanıp duruyordu. Microsoft için Forza Horizon'ları yapan Playground Games, yaptığı "yeni açık dünya RYO" için eleman arayıp duruyordu. Hepimiz tahminlerde bulunuyorduk, Fable adı geçip duruyordu fakat bir noktadan sonra da bu Fable cidden oturmaya başladı. Önce Microsoft resmî olarak Playground Games'i satın aldı, ardından Twitter'da gizli bir "fable" hesabı açıldı... Etkinlik öncesindeki röportajlarda da Fable adı geçince artık kesinleşmişti, Fable geri dönüyordu. Fakat ne görecektik?

Etkinliğin sonunda bir klişe olarak Matt Booty çıktı, "göstereceğimiz bir şey daha var" dedi ve Fable'ı gördük! Çok küçük bir sinematik videoydu sadece ama bu fragmandan çıkardığım şeylerden biri oyunun mizah anlayışının hâlâ yerinde olduğu. İzleyince anlarsınız ne olduğunu, kesinlikle söylemek istemiyorum. Diğeri de oyun büyük ihtimalle Fable'ın o klasik "biraz daha çizgi filmimsi" tasarımdan uzaklaştığı. Bunun yanı sıra hepimizin tahmin ettiği gibi oyunu Playground Games'in yapıyor oluşu da ayrı bir güzel haber, bir İngiliz firmadan başka bir İngiliz firmaya geçmiş olması hoş oldu. Geriye de en büyük soru kaldı: NE ZAMAN ÇIKACAK YA BU OYUN?! ■ **SABRİ**

TÜR: RYO | **YAPIM:** Playground Games | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX

Psychonauts 2

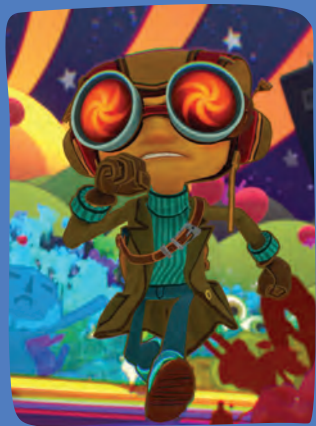
2021

Kandırmazsınız beni öyle Jack Black'le fa- Hee! Beyinlere girerkenki melodi ilk oyundakiyle aynı! Şarkı da güzelmiş aslında! Kaleydoskop gibi viuu...

Neyse anlayacağınız yine ertelendi Psychonauts 2. Ki son zamanlarda Double Fine'ın gayet sessiz olduğu düşünülürse bence kimse de çıkıp "Psychonauts 2 yarın çıkıyor, yihuu!!" falan demelerini beklemiyordu. Yine de belirsizlik insanı düşündürüyor.

Xbox Games Showcase'te gösterdikleri oyun videosunda bir tarih yoktu. Xbox Wire'da oyunla ilgili yayınlanan bir blog yazısındaysa, "Psychonauts 2, 2021'de Xbox Game Pass, Windows PC, Mac, Linux ve PS4'e çıkacak" demişler.

Fakat şunu eklemek gerek, Psychonauts 2'nin ertelenmesi "bu oyun olmadı, salamayız" cinsi ertelemelerden biraz farklı. Double Fine ekibi ekonomik sıkıntılar içerisinde oyun yapmaya çalışırken birçok şeyden vazgeçmek zorunda kalmıştı. Tim Schafer'in söylediğine göre, Microsoft'un Double Fine'ı satın almasının getirdiği ekonomik rahatlık, onlara gözden çıkardıkları bazı şeyleri geri ekleme fırsatı sunuyor. Örneğin boss savaşları gibi. ■ **GÜLHİS**



TÜR: Platform | **YAPIM:** Double Fine | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One



2021

Phantasy Star Online 2: New Genesis

Batı'ya gelmesi için yaklaşık 8 yıl beklediğimiz DVO türündeki PSO2'nin, geldikten 3 ay sonra Final Fantasy XIV'ün A Realm Reborn'u gibi büyük bir güncelleme alacağı duyuruldu. Şu an Batı'da üçüncü sezonu oynanan, Japonya'daysa altıncı sezonunda bulunan oyunun motoru bayağı eskidiğinden, güncelleme üstüne güncelleme yapmaktansa temiz bir başlangıç yapmayı tercih etmiş Sega. Batı'ya geldiğinden bu yana en büyük eleştiri noktası bu eskimiş oynanışı olan PSO2'nin buna kesinlikle ihtiyacı vardı. İşin daha da güzel yanı, bu güncellemeyle birlikte oyun Batı'da ve Japonya'da sonunda birbirine denk bir şekilde ilerleyebilecek. Ama işin en tuhaf yanı, iki oyun da var olmaya devam edecek. Daha iyi halde varken insanlar eskisini oynamayı tercih eder mi emin olamadım gerçekten. ■ **SABRİ**

TÜR: DVO | **YAPIM:** Online R&D | **DAĞITIM:** Sega | **PLATFORM:** PC, X-One



The Outer Worlds: Peril on Gorgon

Geçen yılın en güvenli oynayan ama bir o kadar da iyi olan RYO'su The Outer Worlds'ün uzun zamandır beklenen ek paketi, Peril on Gorgon adıyla duyuruldu. Peril on Gorgon bizi tahmin ettiğimiz gibi haritada kilitli olan mekânlardan birine götürüp yeni bir hikâye sunacak. Başarısız olmuş Spacer's Choice kolonilerinden birinin olduğu Gorgon'a gidip, deneylerini kurcalayacağız. Yığınla yeni ekipmana kavuşacağımızı, karakterlerin maksimum seviyesinin arttırıldığını ve ek paketi oynayabilmek için oyunun hikâyesini bitirmenize gerek olmadığını da belirtmekte fayda var. Ben gayet memnun ayrılmıştım The Outer Worlds'den, daha fazlasına da hayır demem kesinlikle. **SABRİ**

TÜR: RYO | **YAPIM:** Obsidian | **DAĞITIM:** Private Division | **PLATFORM:** PC, X-One, PS4

Everwild

Everwild ya da Herdemyaban (ben uydurdum) geçen yıl ilk duyurulduğunda Sea of Thieves'ten yeni soluklanmış Rare'dan bir oyun daha gelecek olması herkesi şaşırtmış ve heyecanlandırmıştı. Oldukça yumuşak animasyonlarla süslü fantastik doğası ve Princess Mononoke animesini anımsatan stiliyle merak uyandırmıştı. Yeni fragmandan gördük ki Everwild artık tamamen yeni nesil için hazırlanıyor ve görsellik de kesinlikle gelişmiş. Farklı güçlere sahip karakterlerle doğal yaşamla bağlar kurup ona kendi irademize göre yön vereceğiz gibi duran yapım yine multiplayer odaklı olacak sanki. Lâkin hayvanlara ne zaman ne yaptıracağımıza veya oyunda savaş mekanikleri olduğuna dair bir bilgimiz şimdilik yok. Hani oyun savaş odaklı olmayabilir de bir yandan. Daha barışçıl, doğanın dengesini kurmaya yönelik ve hayvanlarla ortaklaşa hareket edilen bir oynanış fikri bana daha çekici geliyor zaten. Ne zaman çıkacak bilinmez ama çıktığında ön sıralarda olacağım Everwild'ı oynamak için. **EREN E.**



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Rare
DAĞITIM: Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX



Tetris Effect: Connected

Tetris'in geldiği son nokta olan mükemmel oyun Tetris Effect, bu yıl bitmeden Xbox One'a ve Series X'e de geliyor (ve de PC'deki MS Store'a), üstelik geliştirilmiş olarak. Tek kişilik kısmın biraz elden geçecek olması bir yana, asıl önemli olan oyuna multiplayer seçeneklerinin gelmesi. Üç kişinin oynarken oyun alanlarının birleştiği mod, yapay zekâ kontrolündeki boss'lara karşı birlikte mücadele edilen mod gibi enteresan şeyler var. Tetris Effect'in bulunduğu diğer platformlaraysa ücretsiz güncelleme şeklinde gelecek Connected ama o biraz bekletecek. VR desteği olan platformlarda VR versiyonu da olacak tabii. **ÖMER**

TÜR: Puzzle | **YAPIM:** Monstars, Resonair | **DAĞITIM:** Enhance Games | **PLATFORM:** PC, XSX, X-One, PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: Sonbahar 2020 (XSX, X-One, MS Store), Yaz 2021 (Steam, Epic, PS4)

Tell Me Why

Eğer Tell Me Why ismini önceden duymuş olmasaydınız, Xbox Games Showcase'te yayınlanan fragmanı görür görmez 'aaa Life is Strange 3 mü geliyor?' derdiniz. Aynı grafik tarzı, aynı doğaüstü dokunuşlar, aynı oynanış, aynı episodik format, başrolde yine iki karakter... Ama Dontnod tüm bu benzerliğe rağmen Tell Me Why'la olabildiğine cesur bir hikâye anlatmak niyetinde. Çünkü oyunun başrolündeki karakterlerden Tyler bir trans karakter (ve bunun daha önce bir başka örneğini görmedik) ve hikâyenin önemli bir kısmı da Tyler'ın geçmişiyle yüzleşmesini konu alıyor.

Oyunun iki karakteri Tyler ve ikiz kız kardeşi Alyson geçmişi birbirinden farklı hatırlıyorlar ve biz de oyuncu olarak hangisinin geçmiş versiyonuna inanmak istediğimizi kendimiz belirliyoruz. 3 bölüm halinde yayınlanacak olan Tell Me Why'ın bu bakımdan ilginç bir oyun olacağı kesin. ■ **ESER**



27 Ağustos 2020

TÜR: Macera | **YAPIM:** Dontnod Entertainment
DAĞITIM: Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, X-One



Bahar 2021

Balan Wonderworld

Xbox'ın etkinliği öncesinde Square Enix, "Balan Company" adında yeni bir stüdyo açtıklarını duyurdu. Stüdyonun başında klasik Sonic oyunlarında çalışmış Yuji Naka'nın olmasının heyecanını bir yana koyarsak, bu yeni yaptıkları oyunda ona en son NiGHTS into Dreams'de beraber çalıştığı Naoto Ohshima'nın da eşlik edeceğini söylemeleri o kenara koyduğum heyecanı alıp ikiye katlamamı sağladı. Balan Wonderworld adıyla çıkacak bu 3D platform oyununda "müzikal bir dokunuş" da olacağını söyleyen ikili bakalım bu türün yavaş geri dönüşünü hızlandırabilecek mi bu oyunla. 3D platformlar tekrar popüler olmasa bile en kötü ihtimalle NiGHTS'ın ruhani devam oyununu almış oluruz, olumlu bakalım biraz. ■ **SABRİ**

TÜR: Platform | **YAPIM:** Balan Company | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PC, PS5, XSX, PS4, X-One, Switch

Destiny 2: Beyond Light

Xbox sunumlarında yıllardır göremediğimiz Bungie'yi Activision'dan ayrıldığından bu yana ikinci görüşümüz olsa gerek buralarda. Ve bu eve dönüşü de yeni büyük ek paketleri olan Beyond Light'ı ilk defa videolarla göstererek kutladılar. Beyond Light'la birlikte yepyeni bir mekân (Europa), yeni karakter sınıfları (Stasis, buz da diyebiliriz) ve hikâyede beklemediğimiz ilerlemeler göreceğiz gibi görünüyor. İşin daha da tuhafı, Destiny 2'nin başında geri dönmeyeceğini söyledikleri, Destiny 1'in ana hikâyesinde gördüğümüz Exo Stranger'ı da geri getiriyorlar. Hikâyede nasıl bir etkisi olacağını merak ediyorum gerçekten. Ve tabii en büyük haberi de unutmamak lazım, Destiny 2 ve tüm ek paketleri (Beyond Light da dâhil) Eylül'den itibaren Game Pass'te olacak. Ben en iyisi gidip yıllık Game Pass kampanyalarını araştırayım biraz... ■ **SABRİ**



10 Kasım 2020

TÜR: DVO / FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** Bungie
PLATFORM: PC, XSX, PS5, X-One, PS4

THE MEDIUM

Sonbahar 2020



Yıllardır Silent Hill özlemi duyanlara müjde, işte beklediğiniz oyun geliyor. Oynanış, ana karakter, ambiyans vs. her şey fazlasıyla Silent Hill serisini hatırlatıyor. Hatta Akira Yamaoka da kadroda, daha ne olsun? Üstelik oyunu geliştiren ekibin The Observer ve Layers of Fear serisi gibi gayet kaliteli korku oyunlarını yapan ekiple aynı olduğunu da söylersem, heyecanınızı daha da harlamış olurum herhalde.

Marianne isimli bir karakteri canlandıracağımız The Medium'un odağında gizemli bir cinayet var. Ve büyük bir trajediden doğduğu söylenen, videolarda da Marianne'yi sık sık kovalayan The Maw isimli canavar. Ama çok farklı bir olayı daha olacak oyunun: Eşzamanlı olarak deneyimleyebildiğimiz gerçek ve spritüal, iki farklı dünya. Yayınlanan videolardan anladığımız kadarıyla bu çifte gerçeklik hali, hem bulmacaların çözümünde hem de oyuncuyu korkutmada bol bol işe koşulacak. Eşzamanlılık bölünmüş ekran yoluyla sağlanırken, zaman zaman da sadece belli bir gerçeklikte gezindiğimiz anları gördük son Xbox gösteriminde. Fikir güzel, uygulaması da iyi olur umarım. ■ **İHSAN A.**

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Bloober Team | **PLATFORM:** PC, XSX

Eylül 2021



THE GUNK

Gezegenler arasında dolaşan ve sağ elinde inanılmaz ilgi çekici bir eldiven olan ana karakterimiz resmen bulunduğu yerde kir, yağ, pas söküp atıyor dolayısıyla oracıkta çiçekler açıyor. Ama işler her zaman güllük gülistanlık olacak değil, tabii birtakım yaratıklar da peşinize takılıyor.

Şimdi dürüst olma zamanı: The Gunk çıkış yaptığında satın alıp oynar mıyım? Çok büyük ihtimalle hayır. Peki Xbox Game Pass'le birlikte deneyecek miyim? İşte buna evet. Neyse şimdi şurayı Game Pass övme yazısına çevirmesem iyi olur... ■ **CEVDET**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Thunderful
PLATFORM: PC, XSX, X-One



Avowed

İzometrik RYO'ların son kalelerinden Obsidian fena halde kin tutmuş belli ki Bethesda'ya. The Outer Worlds'le Fallout'un pazar payına göz diktikleri yetmiyormuş gibi şimdi de Avowed'la The Elder Scrolls'un pasta dilimine sulanıyorlar.

Firmanın patronu Faergus Urquhart'ın Pillars of Eternity evreninde geçen bir FPS/RYO siparişi verdiğinin söylentilerini duyuyorduk bir süredir. Nihayet Microsoft etkinliğinde oyunun ismini ve de cismini de öğrenmiş olduk. Hakkında oldukça ketum bir video dışında çok fazla bir şey olmasa da Eora severler cemiyetinin fahri üyelerinden birisi olarak bazı detaylar gözüme çarpmadı değil. Mesela fragman neredeyse her köşesinden "WOEDICA!" diye bağırıyor. Kale burçlarındaki semboller, kılıcın üzerindeki rünler (merak eden için Aedyran alfabesiyle "Oathbinder" yazıyor -ki kendisi Tanrıça Woedica'nın lakaplarından biridir). Hangi tarihlerde geçecek, ne zaman çıkacak bilmesek de sırf bu bilgi bile PoE severleri heyecanlandırabilecek bir kırıntı şu an için. ■ **CAN**

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Obsidian | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX

Ve tıpkı PS etkinliğinde olduğu gibi burada da konsolun fiyatına dair bir şey duyamadık.

State of Decay 3

State of Decay muhteşem bir ilk oyunun ardından başlattığı seriyi devam ettirmekte sorun yaşamış olmasına rağmen o kadar sağlam bir konsepte sahip ki, iyi bir videoyla bile kaybettiği ilgiyi geri kazanmayı biliyor.

Xbox'ın gösteriminde tam olarak bu oldu. Başlarda ne olduğunu anlayamadığımız o bilinmeyen oyun fragmanında "kurt yiyen zombi geyik" çıktığında zaten çoğu oyuncu neyle karşı karşıya kaldığını tahmin etmişti.

Yakın zamanda daha çok şey görmeyi, serinin 2. oyunla yaşadığı düşüşün ardından tekrar yükselişe geçmesini ve de tabii daha az bug'la karşılaşmayı umarım. ■ **ALİ**



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Undead Labs | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX



As Dusk Falls

Arizona'nın küçük bir kasabasında yanlış giden bir soygunun ardından iki ailenin iç içe geçen hayatlarını konu alıyor As Dusk Falls. Fakat hafiften de bu soygunun, bu ailelerin ilk karşılaşması olmadığını çıtlatıyor. Polisiye tarzı mı olur, yoksa daha durağan bir oyun mu bekler bizi; onu bilemiyoruz henüz. Oyun içerisinde vereceğimiz kararların önemli olacağı dışında bir oynanış bilgisi yok. Fragmana biraz PowerPoint slaydına benzediği konusunda eleştiriler gelse de bence şimdilik ilgi çekici duruyor. ■ **GÜLHİS**

TÜR: Macera | **YAPIM:** Interior/Night | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **PLATFORM:** PC, XSX, X-One



S.T.A.L.K.E.R. 2

Etkinliğin önemli duyurularından bir kısmı da ikinci yarısındaki üçüncü parti stüdyolardan gelen konsola özel oyunlardı. Ve bunların en büyüklerinden biri de S.T.A.L.K.E.R. 2 tabii ki. Dürüst olayım, hiç beklemiyordum bile, bayağı büyük bir sürpriz oldu. Oyunun 2010'da yapımına başlanıp, iptal edilip, 2018'de tekrar yapıldığının duyurulmasının ardından Xbox etkinliğinden daha çok bir PC etkinliğinde falan duyurulmasını bekliyordum ben.

Ama sürpriz olmayan şeylerden bahsetmek gerekirse de bunlardan biri oyun hakkında adam akıllı herhangi elle tutulur bir şey olmayışı. Oyun yine korku ve simülasyon öğeleri içeren, açık dünya bir FPS oyunu olacak, hikâyede verdiğimiz kararlar kısa ya da uzun vadede oyunun evrenini etkileyecek. Bunun yanı sıra oyunun mod desteğinin çıkışında olacağı ve oyuna Çernobil'in yanı sıra eski ve yeni mekânlar da ekleneceğini de biliyoruz. En güzel haberlerden biriyse tıpkı bu etkinlikte gösterilen her oyun gibi, bu da çıkışında Game Pass'te olacak. Ve tıpkı bu etkinlikte gösterilen çoğu oyun gibi, bu oyunun da hâlâ resmi bir çıkış tarihi yok. ■ **SABRİ**

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIM:** GSC Game World | **PLATFORM:** PC, XSX

WARHAMMER 40K: DARKTIDE

Vermintide 2'nin yapımcısı Fatshark'tan yeni bir Warhammer geliyor. Biraz daha bilimkurgumsu, biraz Left 4 Dead'imsi Darktide, Xbox Games Showcase'te kısacık bir fragmanla duyuruldu. Nurgle'larla dolu yeraltında klostrofobik, kaotik karşılaşmalar bizi bekliyor gibi görünüyor. Acaba fragmanda gördüğümüz Inquisition askerleriyle mi oynayacağız yoksa bunlar ölecek de biz bir sonraki dörtlüyü mü oluşturacağız? Hakkında daha çok şey öğrenmek için sabırsızlanıyorum, hadi Darktide, yüzümüzü kara çıkartma canım. ■ **GÜLHİS**



2021

TÜR: FPS | **YAPIM / DAĞITIIM:** Fatshark
PLATFORM: PC, XSX



Forza Motorsport

Evet Forza Motorsport 8 değil, Forza Motorsport. İddialı. Bunun serinin sıradan bir oyunu olmadığını vurgulamak istiyorlar belli ki. Oyunu iddialı gösteren başka şeyler de var. Mesela bir yıl Motorsport, bir yıl Horizon çıkarma geleneği vardır Forza serisinin ama bu oyunun tahminen 2021'de çıkacağını düşünürsek 1 değil tam 2 yıl ara vermiş oluyorlar. Ki bu da bu oyuna daha fazla zaman harcanmış olması demek elbette. Bir de oyunun çoğu yeni Xbox oyununun aksine sadece Series X'e ve PC'ye gelecek olma durumu var. Xbox One'da olmayacak yani. 4K, 60 fps ve ray tracing'den ödün vermemek için böyle bir karar aldılar muhtemelen. Bunların dışında çok bir bilgi yok elde ama sanıyorum heyecan yapmak için bunlar da yeterli ha? ■ **ÖMER**

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Turn 10 | **DAĞITIM:** Microsoft | **PLATFORM:** PC, XSX

Blizzard

Her WoW paketini merakla bekleriz ama Battle for Azeroth'un etrafı dağıtmasının ardından Shadowlands'in nasıl çıkacağını ayrı bir merak ediyoruz. Oynama şansına eriştiğimiz betası bazı soruları cevaplar gibi oldu neyse ki.



2020

World of Warcraft: Shadowlands

Shadowlands zirvesi ve beta izlenimleri

Malumunuz, son ek paket Battle for Azeroth ne oyunculara ne de Blizzard'a çok yaramadı. World of Warcraft tarihinin en inişli çıkışlı tecrübelerinden birini yaşatan ek paketin nihayet sonlarına geldik ve gözlerimiz geçen seneki BlizzCon'dan beri sekizinci ek paket ve maceramızın bir sonraki adımı olan Shadowlands'e çevrilmiş durumda. BfA'nın yalpalayışının farkında olan Blizzard da bu sefer adımlarını sağlam basmak için elinden geleni ardına koymuyor. Temmuz başında yaptıkları online zirve de bu yönde atılmış doğru adımlardan biriydi. Zira hem bir sürü yeni bilgiye doyduk hem de oyunun beta sürümünü güzelce bir test sürüşüne soktuk. Değinecek çok şey var, o yüzden kısa başlıklar halinde özetleyeceğim önemli noktaları:

Beni baştan yarat

Warlords of Draenor'la birlikte oyuncu karakter modelleri çok ihtiyaç duyulan bir görsel güncelleme almış olsa da hâlâ 15 sene öncenin standartlarını taşıyan karakter tiplemeleri artık günümüz için çağ dışı diyebileceğimiz bir konumdaydı. Shadowlands nihayet bu konuda da ciddi yeniliklere gidiyor. Her ne kadar benzer oyunlardaki gibi boy pos vb gibi bazı ince detaylara hâlâ giremiyor olsak da eklenen (ve ben bu satırları yazarken hâlâ eklenmeye devam eden) özellikler mevcut seçenekleri birkaç katına çıkartıyor. Ayrıca normalde paralı bir servis olan cinsiyet değişikliği yapabilme özelliğini de oyun içine getirip altınla karşılanabiliyor yapmaları güzel bir gelişme. Artık karakterinizin ırkı ve tarafı haricindeki her şeyini gönlünüzce değiştirmekte serbestsiniz. Oyuna eklenene kadar sabredemezseniz Wowhead'in karakter yaratma kısmına eklenmiş olan seçeneklere göz atabilirsiniz.

Görev masası evrim geçiriyor... tebrikler, görev masası maceralara evrildi!

Warlords of Draenor'dan beri her pakette bizimle olan ama muhtemelen ben şimdi hatırlatana kadar varlığını unutmuş olduğunuz Görev Masası özelliği bizimle birlikte Shadowlands'e gelmekte ısrarcı. Battle for Azeroth'ta ne yazık ki çok da işlevli bir şekilde kullanılmayan sistem bu sefer en büyük evrimini geçirecek gibi duruyor. Yeni halinde bir nevi auto-battler'a dönüşen bu görevler tur bazlı işleyecek ve

Oyuna renk katacak yeniliklerin başında Covenant sistemi geliyor.

nasıl bir takım kurduğunuz, takımı nasıl donattığınız gibi konular daha da mühim hâle gelecek. Aynı zamanda eskiden olduğu gibi şansa dayalı değil de taktiksel yeteneğinizi ölçecek şekilde tasarlanacağı söyleniyor. İsterseniz yine cep telefonundan da erişebileceğiniz bu özellik bu sefer gerçekten potansiyele sahip duruyor fakat yine 8 saatlik göreve 200 altın vereceklerse bir süre sonra unutulması da işten değil gibi (keza beta sunucusunda gördüğüm durum yine buna benzerdi ne yazık ki).

Ahitler ve birbirine ruhtan bağlı olanlar

Covenant (resmi çevirisiyle Ahitler) Blizzard'ın Shadowlands'te özellikle üzerine düştüğü bir konu. Ek paketin ana senaryo dizisini tamamladığınızda dört Covenant'tan birini seçmeniz istenecek ve yapacağınız bu seçim oyunun kalanında göreceğiniz birçok şeyi doğrudan etkiliyor olacak. Blizzard'ın dediğine göre eğer memnun kalmazsanız bağlılığınızı sunduğunuz yeri değiştirebileceksiniz ancak eğer olur da eski Covenant'ınıza dönmek isterseniz bunu yapmak daha zor olacak (sizi geri kabul etmeleri için biraz vakit alacak bir görev dizisi olacağı tahmin ediliyor).

Oyunun endgame'ini ve hikâyenin de ciddi bir kısmını şekillendiren bu Covenant'lar kimdirler, kimlerdendirler ona başka zaman gireriz. Ama hepsinin farklı bir bölgeyi yönettiğini ve yapacağınız seçime (ve sınıfınıza) göre size farklı yetenekler bahşedeceğini söylemekte fayda var.

Aynı zamanda yine seçtiğimiz Covenant'a göre değişen "soulbond" adında bazı yardımcılarımız da olacak. Her Covenant için üçer tane olan bu soulbond'lar Shadowlands Zirvesi özel sunucusunda da gördüğümüz üzere çok çılgın ve ilginç bazı özelliklere de sahipler. Büyütüp geliştirdikçe, aramızdaki bağları kuvvetlendirdikçe bizim de gücümüzü ve etkimizi doğrudan etkiliyor olacaklar o açıdan. Bunun yanında bir de yetenek ağaçlarına baktığınızda gözünüze çarpacak "Conduit" boşluklarına sahipler. Oralara da Legion'daki Artifact silahlarımıza yerleştirdiğimiz Relic'ler benzeri çeşitli bonuslara sahip Conduit'ler bulup yerleştirebileceğiz.

Nereye başvuruyoruz?

Bütün bu bahsettiklerimi kendiniz tecrübe etmek isterseniz öncelikle beta kaydınızı yaptırmanız gerektiğini hatırlatayım: bit.ly/ogz-slbeta Betaya kaydınızı yaptırdıktan sonraysa biraz şanslı olmak gerekiyor, zira davetler rastgele yollanıyor. Ancak Blizzard'ın betalara gittikçe daha çok kişiyi eklediği düşünülürse er ya da geç şansın size de gülmesi hiç de olasılık dışı değil. ■ **CAN**









TÜR: DVO | **YAPIM / DAĞITIM:** Blizzard Entertainment | **PLATFORM:** PC, OSX

Nintendo Direct Mini

Temmuz 2020

Adının hakkını veren, mini bir sunumdu Nintendo'nunki. Çoğu oyuncu pek aradığını bulamadı ama Atlus - SMT sevenler için durum farklıydı, onlar sunum sırasında havalara uçmakla meşguldü.



Shin Megami Tensei V

Taaa Nintendo Switch ilk çıktığında oldukça da heyecan yaratan bir videoyla duyurulmuştu SMT V. Ama o gün bu gündür kendisi hakkında ne başka bir video görebildik ne de bir bilgi kırıntısına ulaşabildik. Zaten Atlus da Persona markasına ağırlık vermekle meşguldü (bilmeyenler için; Persona aslında Shin Megami Tensei serisinin yan oyunuydu) ve animesiydi yan oyunlarıydı derken piyasaya ciddi oranda Persona pompaladı. En son Persona 4 Golden'ın PC çıkışıyla da ciddi bir başarı yakalayan firma nihayet köklere döndü ve SMT V için kısa ama ilginç bir fragman gördük nihayet.

Şimdilik isimsiz ana karakterimiz yine yıkık ve ıssız diyarlarda takılmayı seven bir arkadaş ve Lucifer'ın bize söylediği üzere çoğunluğun taptığı ilah ölmüş, yerini saf kaosa bırakmıştır. Bu kıyametimsi ortamda artık insanlıktan geriye ne kaldıysa kurtarmak bize düşecektir ve bu iş için en büyük silahımız da seride alıştığımız üzere enva-i çeşit iblisin kendisidir.

Herhangi bir oynanış videosu paylaşılmadığı için şu an yorum yapamıyorum fakat serinin sıra tabanlı oynanışının geri döneceğini öngörebiliriz. Özellikle Persona 5 Royal'da bu işi mükemmelleştiren Atlus oradaki sistemi aynen alıp koysa da olur. Bir de ben artık her oyunda aynı tasarımları, aynı modellerin biraz daha poligonlu hallerini görmekten çok sıkıldım SMT oyunlarında, PS2'den beri aynı görsellik arkadaş, değiştirin şunları biraz. Son olarak oyun tüm dünyada aynı anda çıkarak bir ilke imza atacak, belli ki Atlus iddialı geliyor, 100 küsur saat gömeceğiz yine kesin. ■ **EREN E.**

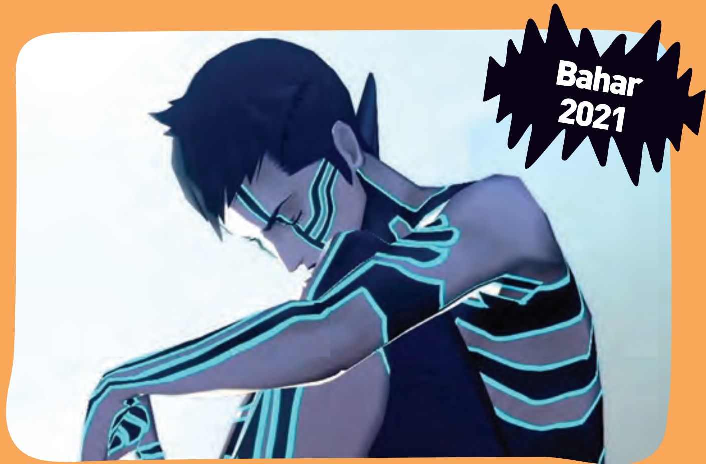
TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Atlus | **PLATFORM:** Switch

Shin Megami Tensei III: Nocturne HD Remaster

Valla arkadaşlar bu aralar ne istesem oluyor, ben de şaşkınlık içindeyim. Geçenlerdeki Shadow Man muhabbeti ve üstüne duyurulan HD Remaster'dan sonra bir muhteşem hediye de Atlus'tan geldi. Facebook'taki bir sayfadaki "Atlus'tan ne gelsin istersiniz?" muhabbetine yazdığım "Persona'lar iyi hoş da şu Nocturne'a bir el atsalar ne güzel olur" dememden 1 hafta sonra duyuruldu oyunun HD Remaster'ı ve ben çığlık attım haberi ilk duyduğumda. 2003'te PS2'ye çıkan yapım zaten karanlık olan Shin Megami Tensei serisinin içinde dahi ayrıksı ve depresif durmaktaydı hep. Beni de oradan yakalamıştı zamanında muhtemelen.

Efendim mevzumuz kıyametin bir şekilde koptuğu bir gelecekte geçiyor ve vücudu tuhaf dövmelerle kaplı yarı insan yarı iblis bir ana karakterimiz var, kendisine verilen güçle şeytanları kontrol edip yanında savaştırabiliyor ve amacı bu tuhaf dünyaya bir düzen getirebilmek. Bu öykü tahmin edebileceğiniz üzere nerelere nerelere gidiyordu orijinalde hatta özel bir edisyonda DMC serisinden Dante'yle bile savaşıyorduk.

HD Remaster oyunu güncel yatay formata sokuyor, Merciful diye yeni başlayanlara kolaylık sağlayan bir zorluk seviyesi getiriyor ve açıkçası onun dışında da çok bir yenilik içermiyor. Hatta grafiksel olarak daha bile gelişebilirmiş bence. Ama işte oyun zaten çok iyi olduğundan fazlasına da ihtiyaç yok, sırf elde Nocturne oynamak bile müthiş bir haz kaynağı olacak. Oyun 29 Ekim'de Japonya'da, gelecek Bahar'da da Avrupa ve Amerika'da çıkacak. Bu karanlık klasikle daha evvel tanışmadıysanız şimdiden yolunu gözlemeye başlayın derim. ■ **EREN E.**



TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Atlus | **PLATFORM:** PS4, Switch

DEVOLVER DIRECT 2020



Devolver'ın sunumundaki oyunlar iyiydi hoştu ama artık kimse Devolver etkinliğini oyunlar için izlemiyordur herhalde. Her yıl daha da çılgınlaştıkları; yapımcılara, dağıtımcılara, oyunculara hiç çekinmeden laf çarptıkları sunumlarını izlemiyorsanız çok şey kaçırıyorsunuz.



Ağustos 2020

SERIOUS SAM 4

Eğer bir oyuncu gecenin köründe veya yoğun bir günün ardından bir FPS oyunuyla stres atmak istiyorsa seçeneklerin arasında mutlaka bir Serious Sam oyunu olmalıdır.

Serious Sam 4, sonsuz canavarın ekranı doldurduğu aksiyon hissiyatını bu sefer daha fazla hikâye ve senaryo sunumuyla anlamlı hale getirmeye çalışıyor. Yapımcı Daniel Lucic, bu oyunda The Talos Principle'ın yazarı Jonas Kryzartes'le çalıştıklarını ve oyunun "merhabalaşma ardından gelen yüzlerce canavar" ile ilgili değil de gerçekten oyuncuların tanıyıp öğrenmek isteyeceği karakterler ve anlamlı bir olay örgüsü üzerinden gelişmesini istediklerini de anlattı

Fragmanda dikkat çeken detaylardan biri de araçlardı. Oyunda araçlar olacak ve bunlar da özel segmentler dâhilinde kullanılabilecekler. İki yıl önceki videoda gösterilen o kokpit sahnesi boşuna değildi yani. Çok oyunculu içerik konusundaysa özellikle bahsedilen bir detay olmasa da, önceki oyunlarda beğenilen modların geliştirilerek bir kez daha oyunculara sunulacağı belirtildi. Çok sevilen co-op modu da bunlardan biri. ■ **ALİ**

TÜR: FPS | **YAPIM:** Croteam | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One

OLIJA

2D aksiyon oyunlarını severim ama şımarık bir insan olduğumdan yalnızca en iyilerinin en iyilerini oynarım. Dead Cells, The Messenger vs. gibi. Olija'yı görür görmez o isimlerden biri olacakmış izlenimine kapıldım. Piksel Art bir oyunda gördüğüm en muazzam animasyonlara sahip bir kere. O kadar az pikselle bu kadar detayı nasıl yapabilmişler cidden saygılar. Atmosfer sağlam, boss dövüşleri çok hararetli gözüküyor, daha ne olsun? ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Skeleton Crew Studio | **DAĞITIM:** Devolver | **PLATFORM:** PC, Switch

SHADOW WARRIOR 3

1997 çıkışlı Shadow Warrior markasını alıp kılıç ve tabancayı güzel birleştiren bir FPS serisi başlattı Devolver 2013 yılında. Doğrusu numaralarını hızlı tüketen ve az sayıda iyi bölüm sunan oyunlar olduklarını düşünüyorum, dolayısıyla Shadow Warrior 3 için beklentilerim bu yüzden pek yüksek değildi. Ne kadar da yanılmışım! Adeta Doom'u bile kıskandıracak akıcılıkta bir oyun beni karşıladı. Ana karakter Lo Wang hâlâ bolca esprili ve gürültülü, arenalarsa Lo Wang'i zorlamaktansa ona hizmet için yaratılmış gibi duruyor. Kullanılabilir bolca tuzak, düşmanı köşeye sıkıştırmak için yaratılmış dar alanlar derken insan ister istemez kendini bir ölüm senfonisinin içinde hissediyor.

SW3'ün ne kadar güzel göründüğüne dair ikna olmak ve neden muhteşem bir yapım olduğunu anlamak için yayınlanan oynanış videolarına mutlaka bakmanızı öneririm. Kancalardan sallanıp, ortaya çiçek dağıtır gibi shuriken atarken oyunu bolca Doom Eternal'la karşılaştırmak durumunda kaldım. Eğer Shadow Warriror RYO elementlerinin ikinci plana itildiği ninja temalı bir Doom olacaksa varsın olsun. Piyasada ninja oyunlarına hâlâ yer var. ■ **ALİ**



2021

TÜR: FPS | **YAPIM:** Flying Wild Hog
DAĞITIM: Devolver Digital | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One



UBISOFT FORWARD

Etkinlik sırasında Uplay'e giriş yapanların Watch Dogs 2'yi ücretsiz alacağı bilgisinin önce heyecanı, sonra yoğunluktan giriş yapamayanların tepkisi damga vurdu etkinliğe. Ubisoft süreyi uzatarak telafi etti bunu ama en azından. Onun dışında fazla sürprizi olmayan ama bol bol AC ve WD gördüğümüz ve yeni FC'yle tanıştığımız için başından mutlu kalktığımız bir etkinlik geçirdik.



17 Kasım 2020

ASSASSIN'S CREED: VALHALLA

Vallaha oynadık da yazdık! (Tamam, bu sondu, bundan sonra içinde "vallaha" geçen başka başlık atmayacağım, vall---)

Üç saati aşkın süre oynama şansı buldum Valhalla'yı. Benim oynadığım demo Ubi-Forward etkinliğinde gördüğümüz kısımları da içeriyordu, o yüzden mümkün olduğunca kendi tecrübelerime ve farklı yönlerine odaklanmaya çalışacağım Valhalla'nın. Öncelikle şunu aradan çıkartayım ama: Evet, gördüğünüz sürüm gerçekten de bol bug'lı ve çok da cilalanmamış bir sürümdü. Bize oynamaya başlamadan önce yaptıkları sunumda da bundan bahsettiler zaten. Göreceğimiz birçok şeyin güncel geliştirme sürümünde düzeltildiğini, kalanlarınsa oyunun çıkışında cilalanmış olacağını söylediler (demo sürümleri aylar önceden, özel olarak hazırlanıyor malum).

Odyssey'in cıvıl cıvıl ortamlarından sonra Valhalla daha ilk baştan kasvetli tonlarıyla karşılıyor bizi. 873 yılında geçen demoda Kuzgun Klanı'ndan Eivor'un kontrolünü ele alarak asi bir Viking grubu tarafından öldürülen Doğu Anglia Krallığı'nın hükümdarı Oswald'ın intikamını almak üzere at sürerek yola çıkıyoruz.

Renk paleti ve karakterler farklı olsa da bu ilk bakışta oyunun Origins ve Odyssey temelinin üzerine inşa edildiği çok belli. Haliyle çok farklı ve değişik bir Assassin's Creed beklentisinde olanlar beklentilerini bir daha gözden geçirmek isteyebilir. Ama temel aynı olmasına rağmen o ilk önyargıyı atlatabilirseniz oyunun farklı olduğu kısımları görmeye başlıyorsunuz. Mesela her oyunda biraz biraz değişim geçiren dövüş sistemi yine bir elden geçmiş. Artık sol elinizdeki silahla (ya da kalkanla) doğrudan "parry" atıyorsunuz, düşmanla savaşırken her hamlede boşalan stamina göstergesine dikkat etmek gerekiyor, dövüşler çok daha hızlı ve sert bir şekilde gerçekleşiyor… Ve belki de en önemlisi "iki dakika şurada soluklanayım da canım dolsun" diyemiyorsunuz artık. Çünkü sağlık otomatik yenilenmiyor ve savaş dışında bile kendinizi iyileştirmek için gidip çalı çırpıdan dutlar, böğürtlenler toplayıp kendinizi iyileştirmeniz gerekiyor.

Baltalar elimizde

Valhalla için sosyal medyada "#LikeAViking" yani "Viking Gibi" hashtag'i kullanılıyor, gerçekten de oyunu bu şekilde özetlemek mümkün. Akınlar, yağmalar, müzikler, karakterler... Vikings ve muadili dönem dizilerini takip





ediyorsanız oralarda gördüğünüz her şey tastamam yerini almış oyunda. Müziklere ekstra değinmek istiyorum: Jesper Kyd, Sarah Schachner ve Einar Selvik güçlerini birleştirince adeta bir Voltran olmuşlar. Kulaklarınız bayram edecek!

Bu noktada oyunun Origins'ten koptuğu bir nokta seviye sistemi. Artık seviye atlayıp "Aa, seviyem yetmediği için şu adamı suikast edip indiremiyorum!" muhabbeti yok. Mini-boss'tan hallice olanlar hariç bütün karakterleri tek hamlede yine gizli bıçağımızla şişleyebiliyoruz. Mini-boss ve boss'larıysa yine bu şekilde öldürmeyi deneyebiliyoruz ama zamanlama tutturmak gereken bir sekans çıkıyor ve o sekansı başarmak gerekiyor suikastı yapabilmek için. Yapamazsanız yine kallavi bir hasar veriyor ama tam öldüremiyorsunuz. Bunun dışında karakterinizin yeteneklerini şekillendirme işini sağda solda keşfettiğiniz yetenek kitapları ve gizemlerle hallediyorsunuz.

King's Bury'yi ele geçirip Theotford sakinlerini de davama kattıktan sonra önümde Valhalla'nın açık dünyasından bir kesit uzanıyordu. Odyssey'in açık dünyası ağzına kadar dolu olmasına rağmen biraz fazla dağınıktı ve keşfederken sizi yoruyordu; East Anglia'da çok daha derli toplu ve odaklı bir dünya çıktı karşıma. Harita ekranının sağ altından o bölgedeki zenginliklerin (Wealth) ya da gizemlerin (Mysteries) ve gizli şeylerin (Secrets) ne kadarını yapmışsınız, geriye ne kalmış direkt görebiliyor olmanız çok yerinde olmuş. Genellikle oyun da sizi hep bir sonraki alana doğru yönlendirme konusunda iyi iş çıkartıyor zaten. Mysteries genellikle yan görevlere, mini-boss savaşlarına, etkinliklere ve mini-oyunlara yönlendiriyor sizi. Wealth yağmalanacak ekipman ve hammadde içeren kamp, kale gibi yerlere götürüyor, Secrets'sa bulması iyice zor, muhtemelen ucu yine büyük, meta-hikâyeye dokunan gizleri gösteriyor.

Âşıksan vur saza, şoförsen bas gaza

Açık dünyadaki gezintilerim sırasında iki karnı aç kardeşin karnını doyurdum, bir grup çocukla saklambaç oynadım, bir düğüne katıldım, etrafta bulunan grotesk cesetleri kurcaladığımda Britanyalı Leir'in kızlarıyla kapıştım, lanetli sembolleri yok ettim, koca bir efsanevi kurtla boğuştum (yayla nişan alırken gözüken zayıf noktalardan yararlandım), Ragnar'la yelken açmış bir balıkçıyı Valhalla'ya yolladım, buraya yazmamın yasak olduğu bir modern zaman sekansı yaşadım (ama uzun süredir beklenen bazı eski dostların geri döndüğünü ipucu verebilirim), düşman kalelerine gizlice sızdım… ve en nihayetinde yolculuğumun sonunda bir de şu meşhur Viking atışmalarından (Flyting) birini yaptım. Monkey Island'ın hakaretli kılıç dövüşleri gibi; karşımdaki Anglosakson Eivor'a laf sokarken ben de ona kafiyeli bir şekilde geri cevap yapıştırdım (+They say you're a coward, who runs from a fight. -And they are sorely mistaken, I'm known for my might!). Anlayacağınız yan aktiviteler sizi bunaltmayacak şekilde dağıtılmış, bol ve çeşitliydi.

Aşağı yukarı bu noktada bana ayrılan sürenin sonuna geldim ve başta Odyssey'e çok benzer bulsam da oynadıkça farklılıklarını takdir etmeye başladığım Valhall'yla geçirdiğim vakitten memnun bir şekilde sunumdan ayrıldım. Dünyanızı yerinden oynatacak bir oyun değil belki ama Assassin's Creed serisini keyifle takip ediyorsanız, Odyssey'i beğendiyseniz, orada gördüğünüz her şeyin daha saf hâle getirilip damıtılmış bir versiyonu olacak gibi duruyor Valhalla. Özellikle de çıkışına umduğumuz gibi güzel bir ciladan geçirilmiş olursa… ■ **CAN**





TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Ubisoft Montreal | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One

FAR CRY 6

Far Cry'lar bu zamana kadar anlattıkları hikâye, atmosferleri ve temaları açısından tartışma konusu oldu fakat oynanış konusunda hemen hemen herkes aynı fikirde: Oyunlar iyi kötü bir şekilde çalışıyor ve kendini oynatıyor. Belli ki Far Cry 6'yla birlikte Ubisoft "hikâye" tartışmalarına da bir son vermek istiyor. Yoksa neden Giancarlo Esposito'yu bir diktatör rolünde oynatırsınız değil mi?

"Diktatör ve devrim rüzgârı", "baba-oğul ilişkisi" ve "Küba" üçgeni dürüst konuşmak gerekirse benim ilgimi hiç çekmiyor. Far Cry 5'te tamamen ilgimi çeken bir konunun anlatılmasına rağmen kötü anlatılmasından ötürü oyundan memnuniyetsiz ayrılmıştım.

Bu yüzden ister istemez bir önyargım var fakat bu temadan hoşlanan insanlar için hoş bir tecrübe olacağı aşikâr. Bunu çok çekinerek söylüyorum ama zaten bir Far Cry, oynanış olarak ne kadar kötü olabilir, değil mi? ■ **CEVDET**

TÜR: FPS | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One





Watch Dogs Legion

BUNUN KEDİLİ OLANI NE ZAMAN ÇIKACAK?

YAZAN **CAN ARABACI**

Covid-19 yaşamlarımızın her alanını olduğu gibi oyun fuarlarını ve firmaların sunumlarını da değiştirdi. Normalde her sene bu dönemlerde size Gamescom'dan haberler, oynadığımız oyunlardan izlenimler getirmeye alışmışken bu koşullarda nasıl olacak bu işler diye endişe ediyorduk ki... sessizliği bozup ilk adımı atanlardan biri Ubisoft oldu. UbiForward adındaki dijital etkinlikte yakın gelecekte çıkacak oyunlarına dair yeni haberleri tüm dünyayla paylaşırken oyun basınından bizleri de iki oyun için üçer saati aşan demo seanslarına davet etti. Ve ne yalan söyleyeyim, eğer imkân verilirse bundan sonraki yıllarda da fuar alanlarında oradan oraya koşturmak yerine çalışma odamın konforunda üstümde pijamayla, kucağımda kedimi severken *Watch Dogs* ve *Assassin's Creed* oynamayı yeğlerim...

Neyse, benim neyi tercih ettiğim mühim değil şimdi; mühim olan ve asıl konumuz *Watch Dogs: Legion*'ın nasıl olduğu. Ubisoft'un oyunun duyurusundan beri üzerine basa basa söylediği "Herkesi oynanabilir karakter yaptık ve hepsi de birbirinden farklı!" iddialarına şüpheyle yaklaşıyordum. Çünkü başarması gerçekten de çok zor bir vaat bu. Hadi yazı ağırlıklı bir oyunda, iyi yazılmış algoritmaların yardımıyla çok imkânsız değil -ki o bile ciddi bir uğraş gerektiren bir iş. Ama böylesi devasa bir açık dünya oyununda, hele ki diyalogların tamamı seslendirilmişken falan bunu yapabilmek gerçekten inanılmaz bir emek gerektiriyor olmalı. O yüzden de kolaya kaçıp üç beş varyasyonu farklıymış gibi önümüze mi ittirecekler yoksa gerçekten teknik bir sihirbazlık numarasıyla her oynayan için her oynanışta bambaşka bir tecrübe mi sunacaklar meraktaydım. Sorumun cevabını hâlâ tam olarak aldığımı söyleyemem ama en azından az çok bir fikrim oluştu. Ama ona girişmeden önce *Watch Dogs: Legion* nasıl bir ortamda geçiyor, bize nasıl bir Londra sunuyor ona bir bakalım.

Watch Dogs: Legion'ın konusu ilk duyurulduğu sıralarda klasik bir distopya hikâyesi gibi duruyordu lakin dünyamızın kendisi müthiş bir hızla distopya olma yolunda ilerlediği için zaman zaman fazla paralel ve yakın hissettiriyor aslında. Bize oynatılan demonun başları oyunun girişindendi; orada mevzuya etraflıca bir giriş yaptıktan sonra da açık dünyayı daha rahat keşfedebileceğimiz oyunun ileriki kısımlarından birine sıçrayış yapıyordu.

Giriş sinematiğinde tanıştığımız ana karakterimiz Dalton Wolfe adında bir İngiliz Gizli Servis ajanı. Aynı zamanda hacktivist organizasyon DedSec'in de bir üyesi olan Dalton'ın amacı Avam Kamarası'nda bulunan bir bombayı imha etmekti. Yer yer gizli gizli, yer yer hack yaparak bazen de çatışarak Avam Kamarası'na yerleştirilmiş bombaları çok sevgili (ve geveze) yapay zekâmız Bagley'in direktifleriyle durdurmayı başardım; ama sanki bir şeyler ters gibiydi. Mesela neden düşmanlar duvara DedSec grafitisi çizmekle uğraşıyordu? Bunları sorgularken binanın çatısına çıkmayı başardığımda bütün bunların Ded-





ÖNCEKİ OYUNLARI OYNAMAK GEREKİR Mİ?

Genellikle bütün Watch Dogs oyunları birbirinden bağımsız ve farklı karakterleri konu aldığından önceki oyunlara çok da hâkim olmanıza gerek yok. Tabii üç oyunda da kesişen noktalar ve ortak paydalar bulunuyor: ctOS, DedSec vs gibi. Yine de ilk iki oyunun hikâyelerini çok kısa bir şekilde özetleyecek olursak...

İlk oyunda Aiden Pearce adında bir hacker olarak Chicago'da ters giden bir iş sonucunda ailemiz tehdit ediliyordu ve biz de ctOS işletim sistemini geliştirip herkesi gözetleyen Blume'a karşı savaş açıyorduk. İkinci oyundaysa San Francisco'da gözetleme teknolojilerini etik olmayan şekillerde kullanmaya kalkan büyük biradere kafa tutarken işlemediği bir suçla suçlanan Marcus Holloway'i oynuyorduk. İki oyunda işlenen bazı motiflerin üçüncü oyunda da tekrarlandığını fark etmişsinizdir herhalde.

Oyunun online özelliklerine çok değinmeseler de 4 kişiye kadar co-op yapabileceğimiz açıklandı.



Düşman deyip geçmeyin, bugün size cop çeken yarın sizin adınıza cop da çekebilir...

Sec için hazırlanmış koca bir kumpas olduğu ortaya çıktı. Kendine "Zero-Day" diyen bir kişi ya da grubun Londra için çok büyük planları vardı ancak bu planları harekete geçirmek ve Londra'yı yeniden inşa etmek için önce eldekini yıkıp bozmak gerekiyordu. Böylece Londra'nın dört bir yanında hazır beklemekte olan diğer bombalar patladı; tam bu sırada DedSec üssü de güvenlik güçleri tarafından basıldı ve direnmesi olası neredeyse bütün Londra hücresi tek bir hamleyle ortadan kaldırıldı; buna Dalton da dâhil.

Binlerce kişinin can verdiği bu korkunç terör saldırısının suçu DedSec'in üzerine yıkıldığında hikâyenin alacağı yol da aşağı yukarı belli olmuş oldu: Tırnaklarımızla kazıya kazıya örgütü baştan kurup DedSec'in adını temize çıkartırken olayın asıl sorumlusunu (ya da sorumlularını) bulup ifşa etmek. Tabii iyi hoş da bunu yapmak kâğıt üzerinde durduğu kadar kolay değil çünkü şehri kaosa sürükleyen bu olayın ardından "Albion" adında bir güvenlik şirketi öne çıkarak hükümetin de desteğiyle düzeni sağlamayı kendine görev bilmiş durumda. Sokaklarda sıkı yönetim, her mahalle başında kontrol noktaları falan derken Albion'ın yetkileri yavaş yavaş artmaya başlıyor. Buna bir de Londra'nın beş büyük suç çetesinden dördünün liderlerini yakalayıp bu örgütleri çökertmek eklenince Albion'ın elindeki güç iyice arşa varıyor, süresiz şekilde uzadıkça uzuyor... Bu demirden yumruk altında ezilen Londra da bir süre sonra bu durumu sıradan bir gün olarak kabul etmeye başlıyor; en azından görünüşte... Hâlâ DedSec'in masum olduğuna inanan ve Albion'ın fırsattan istifade halkın yakasını sıktıkça sıkan pençesini gevşetmek isteyen vatandaşlar mevcut. Onları arayıp bulmak ve davamıza ikna etmek bu noktada bize kalıyor işte.

Herkesi oynanabilir yapmayı falan boşver, köpekleri izleyebiliyor muyuz artık?

Demoda vaktim ve imkânım sınırlı olduğu için tutup da şehirdeki herkesi tek tek yanıma çekip kontrol etme fırsatım olmadı ancak mümkün olduğunca rasgele kişileri seçip oyunun nasıl bir algoritmaya sahip olduğunu kavramaya çalıştım. Dahası, daha sonra benzer şekilde demoyu oynamış olan başkalarının tecrübelerini inceledim... Yok arkadaş, adamlar testi geçiyor! Neresinden tutsam hakikaten kallavi ve özgün bir deneyim yaşamış herkes. Bu oyun çıktığında da böyle olur mu bilmiyorum ama demo itibariyle gerçekten herkesi kolundan tutup "bize katılsana" diye DedSec'e çekmeye çalışabiliyorsunuz. Böyle kuru kuru "çok acayipti ya" deyip geçiştirmeyeceğim tabii. Boşuna 290 GB'lık video kaydı aldırtmadım; tek tek tecrübelerimi örnekleyip sizlerle paylaşacağım:

Potansiyel DedSec üyesi No.1: Jennifer Bhattacharya

Meydanda eylem yapan maskeli Jennifer diğer demolarda da var mıydı diye şöyle bir araştırdım ancak aramalarım sonuç vermedi. Oysa oyunun bana "bak bunu yanına çekebilirsin" diye ilk örnek gösterdiği karakterlerden biriydi.

DedSec'in davasına inandığını ama ekibe katılmak için bir şartı olduğunu söyledi: Birkaç gündür haber alamadığı kayıp arkadaşını bulmamızı istiyordu. Arkadaşının en son görüldüğü lokasyona gidip etrafı araştırmaya başladım böylece. Telefonunun en son ping'lediği yerden güvenlik görüntülerini hack'leyince Albion tarafından kaçırıldığını öğrendim. O izi takip

etmek beni Albion üslerinden birine götürdü ve üssü basarken alarmları öttürünce ortalık karıştı. Neyse ki oynadığım karakter Diya Dev adında bir hacker'dı; çeşitli elektronik aletleri hack'leyerek ve bana karşı koymaya çalışan güvenlik güçlerinin elektronik aletlerini şoklayarak mekâna girip Jennifer'ın arkadaşını kurtardım. Bir anarşist olan Jennifer'ın gazlara bağışıklığı olmasının yanında düşman görüşünü engelleyen duman bombası atma yeteneği ve sağlam bir de beyzbol sopası vardı (ama ne yazık ki kendisini kullanma fırsatı bulamadım pek).

Potansiyel DedSec üyesi No.2: Brian Murphy

Oyunun bana tavsiye ettiklerini değil de rastgele birilerini yanıma çekme çabamın ilk meyvesi olan Brian bir hacker'dı (arama geçmişinde "Bir hacker'ı nasıl yakalarım?" sorusunun olması başta çok iç açıcı gelmedi gerçi). Viral Hacking adında bir hack'lerini yayma özelliğine sahipti ve dövüşte düşmanlarını hack'leyip şoklayabiliyordu (bu açıdan karakter özellikleri Diya Dev'e bayağı yakın aslında). Dedim ki, bakalım gene benzer bir görev mi olacak, deneyelim... Leb demeden DedSec olduğumuzu anlayan Brian yanımızda yer almaya hazırdı ama tabii ki onun da bize katılmaya razı gelmeden önce bir şartı vardı: Hayatının çalışmasını yok etmemizi istiyordu. Bir ilaç firmasında çalışırken patronları projesini elinden alıp Albion'a satmış, Brian'ı da kovmuşlar. Şimdi çok gizli bir askeri laboratuvarda testler yapıp çalışmasını kötüye kullandıklarından şüpheleniyormuş o da.

Eh, yapalım bakalım görevi, ucu nereye varacak? Kalkıp önce laboratuvarın yerini buldum. Sonra önce etraftaki güvenlik kameralarını hack'leyip güvenliğin hareketlerini takip ettim, sonra görünmeden içeri sızdım; en nihayetinde büyük bir uğraş sonucunda çalışmanın bulunduğu hard diskleri yakıp Brian'ın isteğini yerine getirmiş oldum ve DedSec bir üye daha kazanmış oldu.

Potansiyel DedSec üyesi No. 3: Courtney Jankauskas

Ohoo, herkes de anında DedSec'e katılmaya dünden razı. Yok mu şöyle DedSec'den nefret eden ve bizi uğraştıracak birileri? Var, olmaz olur mu?

Demoda bana eşlik eden görevli hemen bu noktada yeni "Deep Profiler" sisteminden bahsetmeye başladı. Bu sistemi kullanarak DedSec'ten hoşlanmayan ve yanınıza katılmaya hevesli olmayan tipleri daha derin bir şekilde incelemeye alabiliyorsunuz.





Yine bir Watch Dogs klasiği olarak her karakteri detaylı bir profiline ulaşıp inceleyebiliyoruz.



İşler çıkmaza girerse hedefinizi önce döverek bayıltıp sonra cebine virüsü çaktırmadan sıkıştırabiliyorsunuz da.

Hemen en yakındaki Albion binasına dalıp üzerime koşan güvenlik görevlilerinden birini işaretledim. Birkaç dakika sonra hangi saatte ne yapar ne yer ne içer bütün bilgilerine erişmiştim. İşin asıl eğlenceli yanı bu bilgiler süs olsun diye konulmuş değil; gerçekten de o programı izleyip tek bir kişinin peşine takılmanız mümkün. Dahası, bu bilgileri o kişileri kendi yanımıza çekmek için kullanıyoruz. Mesela ben saat 17:00 ile 18:00 arasında Courtney, Albion içerisindeki rakiplerinden biri olan Aileen'le buluşurken peşlerine düştüm. Çıkışta Aileen'in telefonunu hack'ledim; planım içindeki bilgileri Courtney'e teklif ederek onu bize sempati duymaya itmekti. Lakin evdeki hesap çarşıya uymadı ve Bagley'in ulaştığı bilgilerden kendisinin çok ciddi başka bir problemi olduğu ortaya çıktı: Courtney bir kumar bağımlısıydı ve Londra'nın yeraltı dünyasından geriye kalan yegâne büyük suç karteli Kelley Klanı'na kallavi bir borç takmıştı. Bu konuda daha çok bilgi almak için yakın arkadaşlarından birine ulaşarak durumu teyit ettim ve klanın Courtney'i kaçırdığını öğrendim. İşler karıştı ama giriştik bir kere, dönüşü



JACOB'IN TORUNU MU YOKSA?

Assassin's Creed ve Watch Dogs serileri arasındaki dirsek temasları pek bir meşhur biliyorsunuz. Eh, Assassin's Creed: Syndicate direkt Londra'da geçmişken aynı bölgeyi günümüzde ele alan Legion'da da ona bazı atıflar olmasa olmazdı.

Ben kendim karşılaşmamış olsam da JorRaptor adındaki bir Youtuber bu göndermelerden birine demo sırasında denk gelmiş. Oyunda ekibinize kattığınız kişilerin internette yaptıkları son aramaları da görebiliyorsunuz ve Sandra Cassidy adındaki profesyonel suikastçının son aramalarında "Jacob Frye'ın soyundan gelenler" olduğunu görüyoruz.

Artık Cassidy kendi soyunu mu araştırıyordu yoksa buna "iş icabı" mı bakıyordu orası muamma. Ama iki evren arasında bu tarz göndermelerin keyifli olduğu da bir gerçek. Bakalım oyunun son halinde daha neler bulacağız…

Oyundaki karakterler üç ana sınıfa ayrılıyor: Dövüş, Gizlilik, Hacking.

yok artık diyerek devam ettim. Kelley Klanı'nın üssünü buldum; içeri sessizce sızdım. Çevredeki elektronik aletleri kullanarak odanın içinde, Courtney'in başında bekleyenleri dışarı çektim ve hemen hızlıca içeri dalıp kadını serbest bıraktım.

Bıraktım bırakmasına ama bunun Courtney'in klasik dalaverelerinden biri olduğu ortaya çıktı! Normalde çetelere bilerek borç takıp kendini ele verdikten sonra onlar Courtney'i "korkuttuklarını" zannederken onların sunucularına kripto paraları hortumlayacak bir virüs yerleştiriyormuş. Şimdi ben Courtney'i kurtarınca da bu plan yarım kalmış… Yardım etmem ve görevi tamamlamamız karşılığında kaldırdığı paradan "şöyle güzelinden bir yüzde" ve DedSec'e yardım etmeyi teklif edince kabul ettim. Tekrar çetenin yanına dönüp virüsü yerleştirmeye çalıştım ama beni fark ettiklerinde ortam vızır vızır uçuşan mermilerle doldu. Onlardan kaçayım derken olay yerine polis geldi, ellerinde silahlarla beni kovalayan çete üyeleriyle çatışmaya başladılar. Bu sırada ben bir köşeye sinmiş, kıs kıs gülerken virüsü yerleştirip kripto paraları emmekle meşguldüm tabii…

Toplamda 20-30 dakika gibi bir vakit alan bu görev dizisinin sonucunda nihayet Courtney DedSec'in bir parçası oldu. Peki bunca çabanın getirisi neydi? Albion binalarına elini kolunu sallayarak girebilme fırsatı! Normalde bu yasak alanlara girdiğinizde bütün güvenlik üzerinize çullanıveriyor ama Courtney üniformasını üzerine geçirip içeride dikkat çekecek bir şey yapmadığı sürece Albion binalarında dilediğince gezip içeriden size yardım etmeye devam edebiliyor. Tabii Courtney diyorum ama aynı şey üst düzey Albion yetkisine sahip herhangi bir karakter için de geçerli. Benzer şekilde yeni karakter meslekleri ve özelliklerini de oyuna dâhil etmişler, mesela şehrin bir ucundan bir ucuna gitmek için inşaat alanından geçmek zorunda kaldım. Normal karakterler bu alanda görülürse ifşa olurken inşaat işçisi olanlarla elinizi kolunuzu sallayarak takılabiliyorsunuz, kimse de "Bu ne yapıyor burada?" demiyor. Ya da izlediğim videolardan birinde sıhhiyeci bir karakter medikal üniformasıyla hastane gibi ortamlara girmenin yanında ambulans çağırma ve kullanma yetkisine de sahipti.

Gotta catch 'em all?

Demo süresince kendimce seçip ekibime kattıklarım bunlardı ama oyunun bana sunduğu ve gayet ilginç başka karakterler de vardı. Mesela Adama Kamara, bir futbol holiganıydı ve sarhoş dövüştüğü için daha az hasar alıyor olmasının yanında arkadaşlarını da kavgaya çağırma özelliğiyle asla yalnız kalmama gibi bir güzelliği vardı. Cassandra Adjei bir inşaat işçisiydi ve az önce bahsettiğim gibi inşaat alanlarına erişimi olmasının yanında kargo drone'larını çağırıp üzerine çıkarak kendini uçurabiliyordu. Gael Maguire'ın Tobey Maguire'le bir alakası var mı bilmiyorum ama kendisi oldukça kullanışlı bir ajandı. Susturuculu tabancası ve düşmanların silahlarını bozan müthiş kullanışlı saatinin yanında özel ajan arabasıyla çok sıkıştığında roket saldırısı yapabilmek gibi fantastik ve meşhur ajan filmlerinden fırlama bir özelliği vardı. Ayrıca bu çılgın teknolojilerden bahsederken belirtmem lazım: Dövdüğünüz ya da öldürdüğünüz düşmanları AR kamuflajla gizlemek muazzam bir fikir gerçekten!

Bazı özelliklerin ve sınıfların internette yayınlanan çeşitli videolar ve bilgilerle benzer olduğunu fark etmişsinizdir. Benzer özelliklere sahip karakterlerde bile farklı hikâyeler, ses-



Ajan olmanın böyle güzellikleri de var tabii. "Özellikler" altında kendi ajan arabanıza ulaşabiliyorsunuz.





İsterseniz Jack'e selam da verebiliyorsunuz...... Evet dedim bunu.



lendirmeler, görevler olması iki oynanışın birbirine benzeme ihtimalini bir hayli düşürüyor. Ya da en azından buradan bakınca oyunun verdiği izlenim o yönde…

Perma yaptıracaktık?

Oynadığım süre içerisinde en büyük şikâyetim oyunun karakterlerimin tehlikede olduğu hissini çok da verememesi oldu ne yazık ki. Yaptığım görevler sırasında sürekli işler sarpa sardı ve sadece ilk seferinde bir karakterim yakalandı. Onda da bir yarım saatliğine hapse girmek dışında bir kaybım olmadı. Hele ki oyunun mekaniklerine alıştıktan sonra koca üsleri tek bir karakterle temizleyip burnu kanamadan çıkmak işten bile değildi. Normalde oyunda "Perma-Death" yani kalıcı ölüm olacağı söylenmişti, umarım zorluk seviyesini yükselttiğimizde karakterleri kaybetme korkusu daha keskin bir şekilde kendini gösterir. Bu sayede iyice bağlandığınız bir karakterin üzerine titreme durumu da oluşur hem, zorlu bir görev için belli bir karakteri seçerken iki kere düşünürüz. Zaten *XCOM*'da da karakterlerimize bağlanmamızın sebeplerinden biri bu değil miydi?

Ha, *XCOM* demişken... Oradan da bolca beslendiğini belli ediyor *Legion*. Arada bir üsse döndüğünüzde ekibinizle *XCOM 2*'nin *War of the Chosen* eklentisinde olduğu gibi propaganda posterleri için pozlar falan çektirebiliyorsunuz. Hepsinin üzerini başını ayrıca detaylı bir şekilde donatmak da mümkün; hem kozmetik olarak hem de oynanışınızı değiştirecek şekilde. Yeni teknolojileri gördüğüm kadarıyla bir nevi yetenek ağacı tarzında bir menüden açabiliyoruz. Sağda solda mekanik örümceğimizle kripto datalardan buldukça bu puanları teknolojiye yatırıyoruz. Mesela ölümcül olmayan bir tabanca modelini açtıktan sonra 10 puan daha yatırarak şarjör kapasitesini 15 arttırabiliyoruz; biraz daha yatırım yaparsak üzerine susturucu opsiyonu ekleniyor. İşinize yarayacak neredeyse bütün silah ve ekipmanları bu menüden yatırım yaparak açtıktan sonra 3D yazıcı teknolojisi sağ olsun üssünüzden bastırarak ekibinize dağıtabiliyorsunuz.

Bütün bunları Albion'ın Londra üzerindeki baskısını kırmak için yapıyoruz demiştim. Siz Albion'ın rezilliklerini bir bir ortaya çıkardıkça, propagandalarını sabote edip onları zayıflattıkça belli bölgelerdeki etkileri de zaman içinde azalıyor. Yeterince zayıfladığında o bölgede ayaklanma çıkartıp çeşitli ödüller kazanabiliyor ve bölgeyi özgürlüğüne kavuşturabiliyorsunuz. Ne yazık ki milleti ekibe katma kısmıyla çok fazla vakit harcadığım için isyan tetiklemeye vaktim yetmedi, oysa geriye sadece son bir adım kalmıştı...

Ve böylece *Watch Dogs: Legion*'la olan süremin sonuna geldim işte sevgili okur. *Watch Dogs: Legion* beni genel anlamda olumlu şaşırttı hep. Şüpheci yaklaştığım ve eti senin kemiği benim giriştiğim noktalarda elimde kalmadan kendini bir arada tutmayı başardı. Karakter hikâyelerinin sığ olmasını beklerken daha kompleks ve ilginç yönlere saparak sürpriz yaptı. O yüzden siz de benim gibi şüpheyle yaklaşıyorduysanız rahat bir nefes alabilirsiniz; zira karşımızdaki oyunun en azından eğlendireceğini ve ilginç bir deneyim sunacağını söylemek mümkün.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ubisoft Toronto | **DAĞITIM:** Ubisoft | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 29 Ekim 2020

154

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Beyond Blue	8	72
Command & Conquer: Remastered Col.	8+	83
Darkest Dungeon: The Butcher's Circus (DLC)	7	-
Dead in Vinland (GKN)	8	74
Desperados III	9	86
Disintegration	7	62
Fell Seal: Missions and Monsters (DLC)	6	-
Golf With Your Friends	7	69
Hearthstone (Upd.)	-	-
Persona 4 Golden	9+	87
Pokémon Sword: The Isle of Armor (DLC)	6	69
Song of Horror	8	74
SpongeBob: Battle for… - Rehydrated	8+	69
The Elder Scrolls: Blades	3	43
The Last of Us - Part II	9	94
The Outer Worlds	6	66
Timelie	7	77
Torchlight III (EE)	-	-
Valorant	6	80
Waking	5	41
Warframe (Upd.)	-	-
Xenoblade Chronicles - Definitive Ed.	9	89
Ys: Memories of Celceta	7	75

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY





OGZ TAKIMI



YASİN İLGÜN

Zaman su gibi akıp gidiyor be sevgili Oyungezerler. Tabii 30 yaş barajını aştığım için de böyle hissediyor olabilirim. Bu köşeye en son musallat olduğumda askere gidecektim, Covid falan yoktu, takvimler hâlâ 2019'u gösteriyordu. Sanki gezegence daha mutlu gibiydik değil mi? Gerçi yalan olmasın ben hiç olmadığım kadar mutluyum ama bu dünyanın geri kalanı için hüzünlenmeme bir engel değil pek tabii. Umarım sizler de her şeye rağmen mutlu kalabilenler arasındasınızdır.

SAYILARLA

142
The Witcher 3 ve ek paketlerini son iki haftada oynadığım saat sayısı. Günde ortalama 10 saat ediyor.

30
Artık genç bir canavar olmadığımı bana hatırlatan muhteşem sayı :/

5
Elimdeki ekran kartı sayısı. İş için aldım sevgili okurlar, bir tane neyine yetmiyor demeyin.

ÜÇ ÖNERİ

- **THE DIVISION 2:** 3-4 kişilik bir arkadaş grubu olarak ne oynasak diye düşünüyorsanız The Div 2 bizim gruba ilaç gibi gelmişti valla. Sokağa çıkma yasaklarını Washington ve New York sokaklarında erittik.
- **DEAD CELLS:** Daha önce önermiş olabilirim, önermediysem de şimdi öneriyorum işte! Sürekli güncellenen, mis gibi bir metroidvania. Sonunda gerçek boss'la da karşımıza çıktı.
- **HALF-LIFE: ALYX:** Tamam VR kolay ulaşılabilen bir şey değil de tüm zamanların en mükemmel serilerinden birinin yeni oyunu yahu bu da, oynayın mutlaka bir şekilde.



ESER GÜVEN

Pandemi döneminde insanın kendisine "son zamanlarda ne yaptım?" diye sorması ve cevabın da müthiş bir tekdüzelik ve sıkkınlık içermesine ne demeli? Her şey normalmiş gibi kendini denizlere, kafelere atanlar adına konuşamam tabii ama benim için durum böyle. Yaptığım en büyük aksiyon apartman bahçesindeki kedi ve güvercinlerle düzenli olarak sosyalleşmek :) Tabii annemi, babamı, kardeşimi falan da çok özlüyorum arada. Bizimkiler 65 yaş üstü olduklarından haliyle aklım da sürekli onlarda. Bir daha bu köşeye konuk olduğumda tüm bu sıkıntılı süreci geride bırakmış olsak ne güzel olur be, valla sıkıldım.

SAYILARLA

562
Dark Souls üçlemesine harcadığım saatler. Sekiro'sudur, Code Vein'idir, otu püsürüdür dâhil değil üstelik.

156267
Baldur's Gate 2 ve Throne of Bhaal rehberlerini yazarken bastığım karakter sayısı. Böl 3000'e, hesapla sayfa sayısını.

20
Nisan sonunda aramızdan ayrılan canım pisitoşumla birlikte geçirdiğim yıl sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

- **DEMON'S SOULS:** Benim PS3'üm yok demeyin, kurun RPCS3'ü, çatır çatır 2K grafiklerle oynayın. Üçüncü turu dönüyorum ben, beklerim.
- **OUTER WILDS:** Bir oyun 22 dakikaya nasıl sığışır hiç merak etmiyor musunuz? Tam bir kurgu canavarı bu oyun, bilimkurgu sevenler kaçırmamalı.
- **LOOM:** LucasArts deyince sadece Monkey Island'ları, Indy'leri hatırlamayın; Loom en orijinal macera oyunları listesine kafadan girer valla.

TRACKMANIA

...ama bir şeyler eksik

SABRİ ERKAN SABANCI

Bu incelemeyi yazıyor olmam kişisel olarak önemli benim için biraz. Çünkü bundan yıllar önce (sanırım 2008) sadece bir Oyungezer okuyucusuyken verilen bir DVD'de *Trackmania Nations Forever* vardı ve *Trackmania*'yı öyle keşfedip bağımlısı olmuştum. Şimdiyse aynı dergide *Trackmania*'nın son oyunu hakkında bir inceleme yazıyor oluşum cidden değişik bir his. *Trackmania*'nın şu anki hali için de aynı şeyleri söyleyebilirim. Değişik bir his şu anki *Trackmania*. Ama bu incelemeyi yazıyor oluşum kadar iyi bir değişik his mi, yoksa kötü mü hâlâ çözemedim. Biraz detaylı bakarsak belki çözebiliriz, ha?

Ücretsiz... gibi?

İlk önce fiyatlandırmaya bakmak lazım, çünkü bu yeni *Trackmania*'nın en önemli olaylarından biri belki de serinin popülerleşmesini sağlayan *Trackmania Nations Forever* gibi ücretsiz olması. Fakat bir yandan da tam olarak öyle olmaması.

Şöyle açıklayayım: Oyunun sezonluk 25 haritası ve "antrenman haritaları" ve çoklu oyuncunun bir kısmı ücretsiz. Bunun yanı sıra hâlâ kendi pistlerinizi yaratabiliyor, başkalarının yaptığı pistleri de Arcade modunda oynayabiliyorsunuz. Fakat oyunu ayakta tutabilecek şeyler için ödeme yapmanız lazım. Günün Pisti olsun, Kulüpler olsun, bu "Günün Pistleri"ne istediğiniz zaman erişim olsun... Hepsi farklı aboneliklerin arkasında kilitli. Tam olarak "eskisi gibi" ücretsiz değil yani.

En fazla 3 yıllık Kulüp aboneliği alabiliyorsunuz, o da tam oyun fiyatına (269 ₺) geliyor ve her şeye erişim sağlıyor. Diğer aboneliklerin de belirli kısıtlamaları var. Böyle bir yol neden tercih edilmiş gerçekten en ufak bir fikrim yok. Evet, oyuna erişim ücretsiz ve en azından nasıl bir şey olduğunu anlayabilecek kadar oynamanıza da fırsat veriyor. Dedicated sunuculara katılamamayı bir kenara koyarsak ücretsiz kısmıyla kesinlikle bir sıkıntım yok. Fakat aboneliklerin *Trackmania* gibi bir oyun için gereğinden fazla olması, üstüne her aboneliğin illa ki bir eksiği olması ve tam oyuna erişmek için yine tam oyun parası veriyor olmak ve 3 yıl sonra buna erişemeyecek olmak... Can sıkıcı.

Evet, "Yahu 3 yıl sonra kim dönecek Trackmania'ya?" diyebilirsiniz ama ben hâlâ *Trackmania Turbo* oynuyorum. Ya da sırf bu oyunla karşılaştırmak için *Trackmania 2: Stadium*'u geçen gün indirip oynadım mesela. Tek seferde paramı almalarını tercih ederim böyle aboneliklerle uğraştırmalarındansa. Bunun üstüne Nadeo yetkililerinin oyun çıkmadan önce oyunun abonelik sistemi olmadığını, sadece belirli aralıklarla oyuna erişebilmek için para verilmesi gerektiğini söylemesi gerçekten tuhaf. "E ZATEN ABONELİĞİN OLAYI O" diye bağırasım geliyor.

Trackmania... gibi?

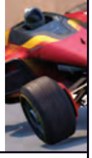
Oyunun bu tuhaf abonelik olmayan



ANNEEE!
Hot Wheels setim nerede?!

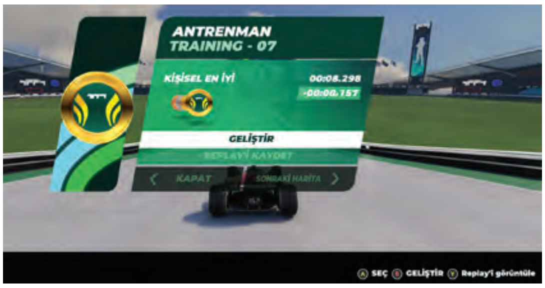


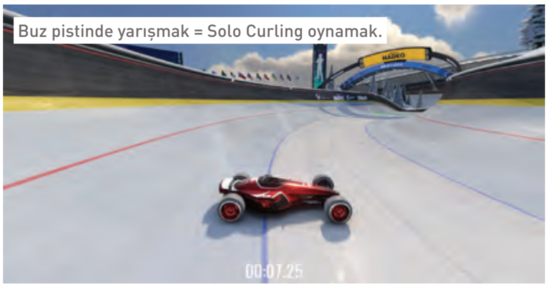






En azından çoklu oyuncunun bir kısmına erişebiliyoruz ücretsiz olarak...




Buz pistinde yarışmak = Solo Curling oynamak.

abonelik sistemini bir kenara koyup kendisine bakacak olursak... Yıllardır bildiğimiz *Trackmania* gibi görünüyor. *Nations/Stadium* gibi Formula araçlarına benzeyen aracımız yine başrolde, yine oynaması kolay ustalaşması zor oynanışa sahip, yine çılgın ve Hot Wheels'dan çıkma haritalar var. Yine inanılmaz zevkli, deneme-yanılma üstüne kurulu ve altın madalyaları alana kadar kafayı yiyorsunuz.

Bunların yanı sıra oyuna yeni bloklar ve mekanikler de eklenmiş. Klasik asfaltın yanı sıra toprak, bombeli yol ve buz bloğu da bulunuyor oyunda ve özellikle buz bloğunda harita yapmak ya da bunun üstüne kurulu haritalarda yarışmak inanılmaz zorlayıcı ve eğlenceli. Booster'lara da yeni eklemeler yapılmış. Klasik Turbo booster'ı olsun, aracın motorunu kapatan blok olsun yerinde duruyor. Bunların yanına direksiyonu kilitleyendir, ağır çekime sokandır, aracın hasarını arttırandır gibi bloklar da eklenmiş. Benim favorim tabii ki aracınızın uçmasını sağlayan itici motorları aktif eden booster oldu, inanılmaz yaratıcı haritalar çıkabilir bu kullanılarak. Hatta benim aklımda birkaç tane oluştu da işte... Ücretsiz versiyonu oynadığımızdan dolayı test ettirme şansım olmadı oyunculara.

Fakat benim oyunun oynanışında canımı sıkan en büyük şey araç mekaniklerinin değişmiş olması. *Trackmania* oyunlarını oynuyorsanız eğer yıllardır her araç tipinin belirli bir ağırlığı ve kontrol şekli olduğunu bilirsiniz. Bu oyunu da görünce hepimiz doğal olarak "e tamam, *Stadium* gibi biraz hafif araçlar olacak" falan derken aracı ilk sürdüğüm anda "YA HAYIR" diye içime doğru çığlık attım. Araçlar İNANILMAZ şekilde ağır. Kontrolü falan yine yerinde, oynanış çok güzel ama tüm bu anlattığım güzel şeyleri *Stadium*'un klasik araç mekaniklerinde oynamayı tercih ederdim. Bu hali bana pek *Trackmania* gibi hissettirmiyor. Hani demiştim ya "*Trackmania 2 Stadium*'u indirdim bununla karşılaştırmak için"... Hah işte, tam olarak bu yüzdendi. Gerçekten emin olamadım *Stadium*'un kontrolleri ve ağırlığı böyle miydi diye, kontrol etmek zorunda hissettim kendimi. Ve inanın alakaları yok. Hatta kendiniz de *Trackmania Nations Forever*'ı indirip test edebilirsiniz. Belki alıştıktan sonra sıkıntı çekmeyeceğim ama... Şu an bu incelemeyi yazarken bile düşününce canım sıkıldı yine.

Olmuş... gibi?

İlk duyurulduğunda *Trackmania*'nın bu yeni başlangıcı beni heyecanlandırmıştı bayağı. Evet, sıkıntıları var ve bunların bir kısmı çözülebilir. Abonelik seviyelerinde nelerin verildiğine el atılabilir mesela en basitinden. Bana hâlâ araç için skin seçmenin abonelik arkasında kilitli olması inanılmaz saçma geliyor. Ben her ne kadar şu anki araç mekaniklerini sevmemiş olsam da ortada temeli fena olmayan bir oyun var. Bunu düzenli olarak güncelleyip, hilecilerin de önüne geçerlerse 3 yıllık abonelik parasını vermeye çekinmeyebilirim. Ama şu anki halinde 45₺'lik aylık aboneliğine bile para veresim gelmiyor.

+

- Yeni bloklar ve mekanikler güzel
- Hâlâ Trackmania'nın eğlenceli haritalarına sahip
- Önceki oyunlara kıyasla bir tık daha zorlayıcı
- Özünde hâlâ Trackmania
- Türkçe

−

- Abonelik sistemi ve kısıtlamaları korkunç
- Hileciler almış başını gidiyor

7



Son Karar

Özünde iyi çocuk ama çevresi kötü.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Nadeo | **DAĞITIM:** Ubisoft | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz [Abonelikler: 45 lira (aylık), 135 lira (yıllık), 269 lira (3 yıllık)]
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/trackmania





Bu uzayan eller, Mantar krallığındaki yolsuzlukları çıkarmak üzere oldukça derinlere inebiliyorlar.

PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

Buruşturup kenara atmayınız

ALİ SEZGİN

Özellikle yurtdışında *Paper Mario* markasının Nintendo fanları arasında özel bir anlamı var. Seriyle geç tanışsam da *Thousand Year Door*'u oynadığımda bu serinin neden bu kadar sevildiğini anlamam mümkün oldu. *Paper Mario* sadece sıradan bir *Mario* oyunu olmakla kalmıyor, o hoplayıp zıpladığımız mantar krallığını gayet esprili ve eğlenceli bir şekilde kâğıda dökmeyi başarıyordu çünkü. Evet hepimiz Prenses Peach'in karakterini, Bowser'ın egosunu ve Mario'nun gözüpekliğini az çok biliriz ama bunları gerçek bir macerada doğru bir şekilde yaşamak gerçekten muazzam.

Paper Mario: The Origami King serinin her oyunu gibi cıvıl cıvıl başlasa da kısa sürede daha karanlık bir hal alıyor. Origami krallığı tarafından eğilip bükülen krallık üyeleri kısa sürede Peach dâhil herkesi ele geçiriyor, günü kurtarmak da elbette ki tanıdığımız iki muslukçudan kısa olanına kalıyor. *The Origami King*'le beraber oyunun görsel tarzı da az biraz değişmiş. *Paper Mario*'nun o çizgi filmimsi kâğıtlığının yerine *Tearaway*'den hatırlayacağınız o kırışmış kâğıt estetiği kullanılmış. Oyunda hâlâ o tema parkı mantalitesi geçerli. Bu da demek oluyor ki bulacak bolca giz ve gizli rota mevcut. Zaten oyunun hemen başında Mario'nun kâğıtları yırtma becerisine sahip oluşu bu durumu gayet güzel bir şekilde gösteriyor. Görecek bolca giz var ve bunların yarısı toad bulma üzerine diyebilirim. Mario çekiciyle ne kadar çok obje kırarsa, ne kadar sayfa açarsa, neredeyse her yerden bir toad çıkıyor. Sonra bu toad'ları oyunda ne kadar ilerlediğimizi gösterircesine dövüş arenasında görmek mümkün.

Kâğıttan gemileri yaktım

Önceki *Paper Mario*'lar sıra tabanlı saldırılara dayalı olmalarıyla biraz daha Japon rol yapma oyunlarını andırıyordu. *The Origami King* ilginç bir kararla bu sistemi reddederek bambaşka bir yapıya dönmüş. Artık seviye atlamak yok ve onun yerine puzzle parçalarını çözmeye çalışıyoruz.

Dövüşler düşmanları hizalamak üzerine çalışıyor. Merkezinde Paper Mario'nun durduğu iç içe geçmiş diskler var ve sizin bu diskleri kaydırmak için sayılı hakkınız var. Origami Kralı'nın ordusunu doğru hizalarsanız, ardı ardına kafaların üstünden atlayıp hepsini haklamak veya dev bir çekiçle alan etkili saldırılar yapmak mümkün. Bu sistem eğlenceli ve çoğu zaman yaratıcı çözümler ortaya çıkıyor. Sorun şu ki aslında bu çözümlerin çoğu rastgele oluşan elementler yerine oyuncunun tek ve doğru cevabı vermesini bekleyen durumlar bütünü olarak oluşmuş. Eğer bir hata yapılmışsa, bunu toparlamak ne yazık ki mümkün olmuyor.

Serinin en iyisi olmasa da...

Dövüş ağırlıklı bir oyunun dövüş mekaniklerini sevmemiş olmama ve hatta özünü kaybettiğini düşünmeme rağmen neden saatlerce *The Origami King* oynadığımın cevabı basit aslında; *Paper Mario* gerek sözel espirileri gerekse de yeri geldiğinde haritanın içine gizlenmiş ufak hikâyeler anlatan detaylarıyla kesinlikle ilgiyi hak ediyor. Oyunda her daim yeni karakterler tanımak, onların esprilerine gülüp garip maceralara atılmak benim için yetti de arttı diyebilirim.

Paper Mario: The Origami King fazlasıyla kusurları olan bir oyun olmasına rağmen insanı strese sokmadan kendini rahat rahat oynatan bir oyun. Üstüne üstlük saçma ve çoğu zaman anlamsız olan esprileriyle bayağı kahkaha attığım da oldu. Alacağı nottan bağımsız olarak bir oyun bu hisleri yaratabiliyorsa daha fazlasına gerek olduğunu da sanmıyorum.

TÜR: Puzzle / RYO | **YAPIM:** Intelligent Systems | **DAĞITIM:** Nintendo, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 euro (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** mariowiki.com

+
- Muhteşem karakterler
- Eğlenceli hikâye

–
- Dövüş mekanikleri kısa süre sonra sıradan hale geliyor
- Görsel dili daha başarılı olabilirmiş

7+



Son Karar

The Origami King eğlenceli olmasına rağmen hiç risk almayan ve her açıdan fazla basit bir oyun olmuş.

ROCK OF AGES 3: MAKE & BREAK

Kem gözlere şiş

İHSAN C. ASMAN

RoA hakikaten çok eğlenceli bir seri. Bu oyunsa bu seriyi daha da eğlenceli hale getirebilecek çok güzel bir fikri, uygulamadaki birtakım eksiklikler dolayısıyla maalesef heba etmek üzere. Evet, tahmin edebileceğiniz üzere oyunu adını veren, oyunculara kendi haritalarını yaratma ve başkalarıyla paylaşma imkânı veren bölüm editörünü ve pek de parlak görünmeyen geleceğini kastediyorum. Zira oyun öyle felaket bir halde görücüye çıktı ki, topluluğun hatırı sayılır bölümü küsüp gitti bile.

Rolling Stones görse gurur duyardı

Evvela *RoA* serisiyle hiç alakası olmayanlar için oynanışa dair kısa bir özet geçeyim: Oyunun esas modu olan savaş modunda, bir tepeden yuvarlanan kayayı kontrol ederek rakibin kalesinin kapısını kırıyor, bir yandan da kendi kalemizi rakipten korumaya çalışıyoruz. İşin savunma kısmı klasik kule savunması mantığıyla işlerken, saldırı kısmında da önümüze konan engellere çarpmamaya çalışarak maksimum hıza ulaşmaya çalışıyoruz (kale kapısı kırıyoruz neticede!). Ayrıca rakip kayalarla yarış, time trial gibi çeşitli modlar da var. Bu oyunla gelen, kayaları belli deliklere sokmaya çalışma şeklinde de değişik bir oyun var. Yine senaryoda ilerledikçe yeni kayalar (kardan adam kellesi, her yeri yamanmış bir balon vb.), tuzak ve silahlar kazanıyoruz. Bu yeni oyun özelinde birtakım yeni tuzaklar görmek de ekstra sevindirici. Bildik *RoA* formülüne yakın genel anlamda oyun ama birazdan bahsedeceğim senaryo modu ve genel olarak yapay zekânın çoğu durumda daha avantajlı olması zorluk anlamında da dengesizlik yaratmış.

Farklı bir tür "yap-boz"

Bu oyunda "make" and "break" olmak üzere iki ana seçeneğimiz var: İlkinde bölüm editörü sağ olsun kendi haritamızı yaratabiliyoruz. Diğeri içinse hem çevrimdışı hem de çevrimiçi seçeneklerimiz var. Ancak çevrimdışının en önemli ayağı olan senaryo modu maalesef bir önceki oyuna göre fazlasıyla sönük kalmış. Cidden bölüm tasarımları *RoA 2*'dekilerin yanına yaklaşamıyor bile. Ayrıyeten bir önceki oyunda gayet keyifli vakit geçirttiren ara sahneler ve müzikleri de arıyor insan. Yani yok değil varlar ama alelade hissettiriyorlar. Gelen gideni aratmış kısacası.

Çevrimiçindeki mantıksa başta dediğim gibi çok güzel ama oyuncu tabanı gitgide eriyor. Örneğin başkalarının yarattığı bölümleri siz de oynayabiliyorsunuz (tek başına ya da başkalarıyla), çok güzel düşünülmüş. Üstelik kimi sosyal medya mecralarında olana benzer bir etiketleme sistemi de var, bu sayede söz konusu bölüm için hangi oyun modu seçenekleri olduğunu yahut bölümün ne kadar zor olduğunu falan görebiliyorsunuz. Yine trend listesinden en popüler haritaları falan bulabiliyorsunuz. Hatta bazıları geliştiricilerin bölümlerine kıyasla çok daha iyiler. Ama işte en popüler bölümlere atılan beğeni sayılarına, kaç kere oynandıklarına falan baktığınızda acı gerçeklerle karşılaşıyorsunuz: Mesela demin kontrol ettiğimde, en popüler yere anca yirmi beğeni gelmişti. Eh böyle devam ederse bu sistem çok uzun ömürlü olamayacak. Benzer şekilde başkalarıyla oynamak istediğimde de kimseyi bulamadım oyun sürem boyunca. Oyunun arkasında böylesine iyi düşünülmüş kolektif bir yaklaşım varken, işlerin bu şekilde gelişmesi epey talihsiz olmuş aslında.

Sonuç olarak *RoA 3* hâlâ keyifli ama çıkışındaki teknik sorunlarla topluluğun da önemli bir bölümünü kaybetmiş/kaybedecek gibi duruyor. Şu an için vasatı pek aşamayan senaryo modunu oynamaktansa ikinci oyunu oynamak çok daha mantıklı geliyor bana. Ama biraz bekleyip görmekte de fayda var.

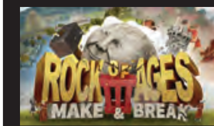
+

- Bölüm editörü harika bir yenilik
- Yeni eklenen oyun modları, tuzaklar
- Taş gibi RoA eğlencesi

−

- Oyunun arkasındaki şahane çevrimiçi mantık pek işleyemiyor şu an
- Senaryo modundaki geriye gidiş
- Yamalara rağmen hâlâ teknik anlamda kusursuz değil
- Zorluk dengesiz

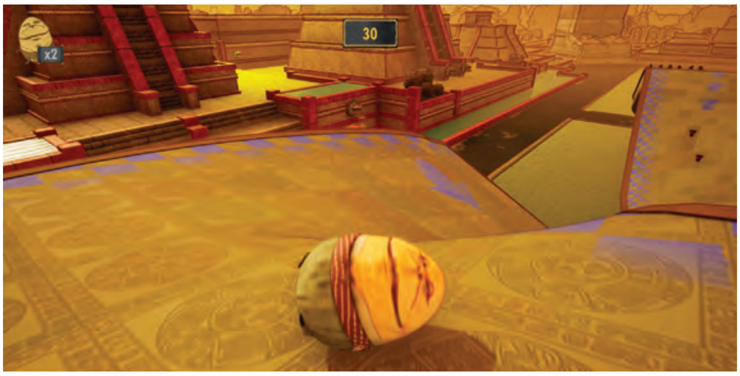
6



Son Karar

Oynamadıysanız önce öncekileri oynayın.

Bölüm editörü senaryo modundan daha iyi.





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ace Team, Giant Monkey Robot | **DAĞITIM:** Modus Games, 3goo | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam), 134 TL (PSN, XBL), 30 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** rock-of-ages.fandom.com

BEYOND A STEEL SKY

Gökyüzünden bir miktar bug mı yağıyor nedir?

ESER GÜVEN

Ben istemez miyim sanıyorsunuz lafa *Beyond A Steel Sky*'ın onca yıllık beklemeye değen bir oyun olduğunu söyleyerek girmeyi? (bilmeyenler için; kendisi macera klasiği *Beyond a Steel Sky*'ın uzun zamandır beklenen devamı) Union City'yi yeniden ziyaret etmenin ne kadar heyecan verici olduğunu, hikâyenin nasıl da ilgi çekici ve bu seriye yakışır güzellik ve gizemlerle dolu olduğunu, 3D'ye kayan grafikleri ilk başta yabancılamış olsam da sonra detaylardaki özeni fark ettikçe ısındığımı... Valla isterdim ve istiyorum da, ama ah be dostlar, biraz dertliyim.

Robert Foster, Union City'i C3-PO benzeri dostu Joey'in ellerine bırakalı on yıl olmuş. Joey geride gayet güzel bir şehir bırakmış aslında, şehirde yaşayan neredeyse herkes mutlu görünüyor, şehri yönetimi de Konsey'i elinde. Herkes mutlu, çünkü olmak zorunda. İnsanların statüsünü belirleyen Q-dos puanları mutlulukla doğru orantılı çünkü. Mutsuz, dertli, işten kaytaran, sorun çıkaran biriysen puanın düşüyor ve şehirde yükseliyorsun. Hayır, hayır, yükselmek kötü bu şehirde. Asıl kaymak tabaka şehrin alt katlarında yaşıyor çünkü.

O hep bizim BASS'ımız olacak

Ancak tabii ki bu parlak tablo altında karanlık sırlar barındırıyor, zaten oyunun başında şahit olduğumuz kayıp çocuk olayı da bunun bir örneği. Yani buraya kadar okuduğunuz kısım zaten size bir Black Mirror bölümü gibi gelmiştir, gerçekten de öyle ama. Hani bir bölüm vardı ya insanlar birbirinin sosyal puanına etki ediyordu, öyle bir dünya burası.

İlla ilk oyunu oynamış olmanıza gerek yok, en başta ufaktan da olsa ilk oyuna dair bir özet de izliyorsunuz yine çizgi roman kareleri şeklinde. Ama o oyunu oynadıysanız da o kadar çok referans var ki mest oluyorsunuz. Şehirde eski dünyaya adanmış bir müze var mesela, Joey'in heykelleri dikilmiş, eskiden arta kalan LINC terminallerine denk geliyorsunuz, hatta ilk oyunun kapak resmine can veren manzarayı bile görüyorsunuz oyunda. İlk oyundan eski dostlarla hologram şeklinde bile olsa karşılaşmak gerçekten de insanın çok hoşuna gidiyor. Ayrıca sonuçta içinde bulunduğumuz yer o ünlü Union City. "Hehe ben burayı biliyorum" hissi güzel bir şey, ancak gönül isterdi ki şehrin daha fazla kısmını gezebilelim. Normalde oldukça büyük bir şehir olan Union City'nin sadece kısıtlı bir kısmına erişebiliyoruz aslında. Yani o büyüklük hissi biraz havada kalıyor, öyle ki sanki *Beneath a Steel Sky*'da şehrin daha büyük bir kısmını görmüştük gibi hissettim *Beyond*'u oynarken.

Grafikler, seslendirmeler, envanter bulmacaları ve diğer tür bulmacalar gayet iyi. Hele bir bilgisayar hack'leme özelliği var ki, algoritma ve akış diyagramlarını sevenler zevkten dört köşe olacak diye tahmin ediyorum. Mesela en basitinden bir VIP loncasının kapısını açmak için "kullanıcı VIP

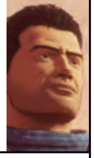


Bu sahnede "kuşa neden Alonso Hoca diyor ki" diye düşündüğümü itiraf ediyorum.





Çeviri yer yer hatalar içerse de genel olarak hiç fena değil.





Sosis kokusuna üşüşmüş kuşları kışkışlamanın en güzel yolu kafalarına kızkaçıran atmaktır (şaka şaka, yapmayın öyle bir şey).



değilse ret mesajı oynat" komutunu "kapıyı aç" şeklinde hack'leyebiliyorsunuz. Bir robotun güzergahını akış şemasına doğrudan müdahale ederek değiştirebiliyorsunuz. Bu güzel özelliği sadece bulmaca çözmek için kullanmak zorunda da değiliz, sırf zevkine "şu komutu bununla değiştirsem ne olur" sorusunun cevabını görmek için bile hack'leme işlerine girebiliyorsunuz. Hele bir de işin içine aynı anda birden çok şema girince ortaya eğlenceli ve beyin çalıştıran bulmacalar çıkıyor.

Düşününce Joey'i özlediğimi fark ettim

Oyunun oynarken bunun sadece ilk oyunu sevenlere değil, genel olarak macera türünü sevenlere gözü kapalı önerebileceğim bir oyun olabileceğini düşündüm sıkça. Ama işin geneline bakınca o kadar ikilemde kaldım ki, o kadar olur. Oyunun kullandığı yeni oyun motorundan kaynaklanan öyle pis sorunları var ki tüm zevkin içine bir kasa limon sıkabiliyor. Bunlar genellikle diyaloglar sırasında kamera sıkıntıları olarak çıkıyor karşınıza, hatta bazen diyaloglar ve seslendirme kopuyor, ağızlar oynuyor, ses çıkmıyor falan.

Hadi bunları görmezden gelmeyi başardınız diyelim ama oyunda "game breaking" denen tarzda, ilerlemenizi engelleyen bug'lar var. İşin kötüsü bu bug'lara denk geldiğinizde bunu anlamıyorsunuz da. Ben öyle bir yerde takıldığı anda çözüm okuyayım, video izleyeyim diyen biri değilim; zaten o zaman işin zevki kalmaz. Oyunun daha başlarında bir bulmaca var, köprüyü geçip de şehre gireceğimiz yerde bir bulmaca. Ne yapacağımı aşağı yukarı tahmin ettiğim halde bir türlü beceremedim. "Herhalde yanlış düşünüyorum" dedim, konuşmadığım kişi, tıklamadığım nesne, denemediğim envanter eşyası, bulaşmadığım hack kalmadı. Olmuyor, olmuyor. Oyunun harika bir ipucu sistemi var, oyunu durduğunuzda o anki hedefinizi görebiliyor ve isterseniz ne yapacağınıza dair bir ipucu isteyebiliyorsunuz. Bu ipuçları ilk başta muallak, size kelimenin tam anlamıyla sadece 'ip ucu' veriyor. Yine mi bulamadınız, otuz saniye bekleyip tekrar bir ipucu istiyorsunuz, bu sefer daha farklı bir ipucu ve detay veriyor oyun. Bu şekilde genelde 4-5 kademe var ve sonunda da size ne yapmanız gerektiğini oldukça açık biçimde söylüyor oyun.

Yaşlanan ben miyim, yoksa dünya mı?

Bu dediğim bulmacada fazlasıyla uzun süre takılınca "yaşlanmışsın be Eser" dedim ve bastım ipucuna. "Tamam bunu zaten yaptım" dedim, bir daha bastım. "E bu da tamam", ver bir sonrakini. Bu şekilde tüm ipuçlarını aldım ve gördüm ki ben zaten yapılması gerekeni yapmışım ama robotta bir hareket yok. Bunun üzerine Steam forumlarına girip sorunu arayınca bir de ne göreyim, aynı noktada takılan onlarca oyuncu var, Revolution da bunun üzerine "ya kusura bakmayın ehiehi, orada bir hata olmuş, yamalarız" demiş. Gerçekten de iki gün sonra (tabii bu arada ben baştan başlayıp orayı geçmiştim) bu hatayı fikslediler ama şöyle bir üstünkörü bakınca buna benzer çok sayıda ilerleme sıkıntısı yaratan bug olduğunu gördüm. Bu hiç hoş değil. Dergide bir oyuna not verdiğimizde o not kalıcı oluyor. Bundan iki ay sonra bu incelemeyi okuyan biri belki de bu sorunların hiçbiriyle karşılaşmayacak. Hani dedim ya başta dertliyim diye, bu oyunun hakkını yemek istemediğimden hep bu.

Geliştiriciler bu ara "binlerce oyuncu oyunu oynamaya başlayınca QA ekibinden kaçan sorunlar yakalanıyor" bahanesini kullanıyor ama böyle de olmaz be yavrucum. Keşke daha dikkatli tarasaydınız şu oyunu, bug'ları temizleseydiniz mis gibi, oyun keyfine limon sıkmasaydınız. Ben bu yüzden 1 puan kırayım ama bu yazıyı mesela Eylül gibi okursanız o kırdığım puanı geri ekleyiverin siz.

Oyundaki sıkıntıları detaylı biçimde anlatmaya çalışmamın sebebini anlamışsınızdır umarım. *Beyond A Steel Sky* cesur bir girişim, güzel bir oyun, söz konusu hataların oyunu çok da aşağı çekmesine o yüzden gönlüm razı değil.

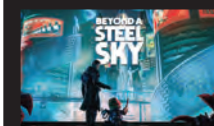
+

- Teni grafik tarzı
- Eskiye atıflar çok güzel ama bilmesi zorunlu da değil
- Hack'leme mekaniği oldukça yaratıcı
- Başta robotlar olmak üzere seslendirmeler gayet iyi
- Türkçe desteği var

−

- Yerel fiyat?
- İlerlemeyi engelleyen bug'lar can sıkıcı
- Diyaloglar ve kamera sapıtabiliyor
- Gezilecek daha fazla yer olabilirdi

8



Son Karar

Bir yandan eski oyunculara hitap ederken diğer yandan yeni nesli de kazanabilecek bir oyun. Ah bir de saçma bug'lar olmasa.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Revolution Software | **DİJİTAL İNDİRME:** 150 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-154-beyond





Nihayet aynı ekranda 2 kişi oynayabiliyoruz.

F1 2020

Toto Wolff sen mi büyüksün, ben mi?

BURAK EKEN

Bu yıl karantina nedeniyle dört ay ertelenen sezon açılışından doğan boşluğu doldurmak ve seyircileri eğlendirmek için gerçek F1 pilotlarının da katıldığı birçok online yarış düzenlendi. *F1 2019*'da uzun vakit geçiren F1 pilotlarının oyundaki en büyük şikâyeti, yol kenarındaki boyalı curb'lerin gerçek hissinden çok uzak olmasıydı. Böyle bir konu gündeme gelince Codemasters da apar topar el atıp curb'leri düzenledi. Eski oyunlarda oyuncuları asfaltın içinde tutmak için caydırıcı bir oynanış dinamiği olarak kullanılan curb'ler, profesyonel pilotların direktifleri sonucu gerçekteki gibi yolun bir parçası haline getirilmiş.

Eksiği yok fazlası var

Açıkçası oynanış anlamında curb'lerin dışında fazla bir değişim de yok. Codemasters simülasyon ile eğlence arasında bir oynanış felsefesi kurup yıllardır bu çizgide eklemelerle devam ediyor. Sevilen bu dengeyi bozacak büyük değişimlerden ısrarla kaçınıyorlar. Ancak haklarını yemeyelim ki asfaltın üstündeki oyunu ne kadar muhafazakâr tutsalar da oyunu modlarla zenginleştirmeyi hiç bırakmıyorlar. En takdir edilesi tarafı da, özellikle futbol oyunlarının yaptığı, oyuna sürekli yeni bir şey eklerken eski özellikleri çıkarmak gibi işler de yapmıyorlar. Son yıllarda sevilen klasik arabaları, F2'yi, pistlerin modifikasyonlu hallerinde yarışma opsiyonunu, spesifik yarış türlerini ve zengin kariyer modunu koruyarak üstüne yeni modlar da ekliyorlar. Örneğin bu yıl yarış oyunlarına en zevk katan modlardan biri olan bölünmüş ekranda iki kişi oynama seçeneği eklenmiş. İki kişi yan yana oynama keyfine en çok yakışan türlerden biri yarış oyunlarıyken F1 serisinin bu konuda geç kalmış olması eleştirilebilir. Fakat yine de eklemiş olmaları çok güzel. Ancak bu yıl eklenen öyle bir mod daha var ki işte o her şeyi değiştirecek...

Benim takımım, benim kararım

Yıllardır otomobil sporları dünyasına bir pilotun gözünden pencere açan oyunlardan sonra bu kez Codemasters, bu işin arkasında dönen devasa organizasyonu da eğlenceye dâhil etmeye karar vermiş. Çok da iyi etmiş. *F1 2020*'de My Team adında daha önce görmediğimiz yepyeni bir oynanış deneyimimiz var: Kendi takımını yaratmak.

Geçtiğimiz yıl hatırlarsanız multiplayer modlarında kendi arabamızı boyama seçeneği sunulmuştu. My Team modunun da bunun geliştirilmiş bir uzantısı olacağını düşünmüştüm fakat beklediğimden çok daha detaylı bir F1 takım yönetme simülasyonu buldum karşımda. Yalnızca araba boyayıp pilot seçip yarışmanın ötesinde, F1 takımlarının işleyişinde akla gelen onlarca işin birçoğu oyuna entegre edilmiş: Motor üreticileriyle anlaşmak, motorun özelliklerine göre bir araç tasarım felsefesi geliştirmek, arabayı ve takım kıyafetlerini istediğin tasarımda renklendirebilmek, sponsor bulmak, kısıtlı bütçeni pilot, araç gelişimi, PR gibi kalemlerde stratejik bir şekilde kullanabilmek, çalışanları ve tabii pilotları motive tutmak...

Bunlar ve daha bunlar gibi irili ufaklı birçok yönetimsel detayla mini bir strateji oyununa benzemiş My Team modu. Üstelik sadece pit duvarında oturmuyor; kendi takımınızda kendi pilotunuzla yarışabiliyorsunuz da. Sırf bu modun bile önceki oyunlardan keskin bir şekilde ayırdığı *F1 2020*, denenmeyi kesinlikle hak ediyor.

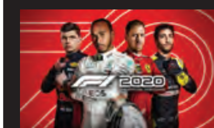
+

- Kendi takımını kurup yönetebilmek
- Bölünmüş ekranda iki kişi yarışabilme
- Kısalan sezonun aksine tüm pistlerde uzun bir sezon apabilmek
- Önceki oyunların beğenilen modları da devam ediyor

–

- Piste çıkınca curb düzenlemesi haricinde yenilik yok

9



Son Karar

Seri 2017'den sonra ilk kez heyecan verici yepyeni bir deneyim sunmayı başarıyor.

TÜR: Yarış | **YAPIM:** Codemasters Birmingham | **DAĞITIM:** Codemasters | **DİJİTAL İNDİRME:** 92 TL (Playstore, Steam), 299 TL (PSN), 197 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-154-f1





Dövüşlerin hep küçük numaraları oluyor. Bir kez çözdükten sonra zorlanmanız çok mümkün değil.

NEON ABYSS

Işıklar içinde oyna

ALİ SEZGİN

Tek oturumluk, kısa oyun seansları sunan roguelike'ları benim kadar seven yoktur. İşimi gücümü aksatmadan oyunumu oynayabiliyor ve bir yandan da gerçek bir oyun oynamış olmanın verdiği tatmin duygusunu yaşayabiliyorum. Öyle bir noktaya geldim ki hayatımda hep bir roguelike var artık. Uzunca bir süre *Binding of Isaac*'le takıldım, *Slay the Spire*, *Enter the Gungeon*, *Dead Cells* ve nihayetinde *Hades* derken artık hayatımda bu tarz bir oyunun olmadığı bir dönemi düşünemiyorum bile. Roguelike oynayarak zamandan kazanmak mümkün olsa da aynı zamanda bu durum beraberinde bir başka laneti getiriyor: Roguelike aramak. Piyasada türün çok sayıda örneği olmasına rağmen kendini tekrar tekrar yılmadan oynatacak oyun az geliyor. *Neon Abyss* canlı renkleri ve eğlenceli silahları sayesinde o özel oyunlardan biri olma potansiyeline fazlasıyla sahip.

O Hades bu Hades değil

Neon Abyss'de bizzat yer altı tanrısı Hades tarafından kurulan özel tim üyelerinden biriyle oynuyorsunuz. Hades'in amacı boşlukta oluşan çoğu modernite ve teknolojiyle alakalı yeni tanrıları öldürebilmek. Oyunun kendisi türün bir başka oyunu *Black Future 88*'i kısmen andırsa da özellikle bölüm sonu canavarlarının kurşun yağdırıyor oluşu biraz da *Escape the Gungeon* havası vermedi diyemem. *Neon Abyss*'in oynanış olarak öyle çok sıradışı yanları var diyemem, bolca kurşundan kaçıp yaratık keserken abartılı silahlar bulacak ve bunlarla daha abartılı canavarlarla kapışacaksınız. Kulağa kötü gelmediğini biliyorum çünkü değil. Sadece oyunun özel bir yanı olduğunu çok düşünmüyorum. Kıyaslamak gerekirse *Hades*'in muhteşem müzikleri ve seslendirmeleri var, *Dead Cells* tekrarlayan bir oyun olmasına rağmen harika bir dünya yaratmış, *Enter the Gungeon*'ın görsel dili, *Neon Abyss*'e çok benzemesine rağmen gerek animasyonlar gerekse de efektler olarak çok daha güçlü.

Neon Abyss'in güçlü olduğu yanı kesinlikle içeriği. Hem oynanışı değiştiren hem de görsel olarak tatmin edici çok fazla ekipman var oyunda. Türün benzer oyunları gibi bunları azar azar da vermiyor üstelik. Farklı atış özellikleri olan silahlara ek olarak pasif bonuslu maskeler, yeni karakterler ve yumurtalar derken içeriğin bitmesi gibi bir sıkıntı kolay kolay ortaya çıkmıyor. Çoğu silah ve özellik birbiriyle etkileşime girerek oynanış mekaniklerini değiştirecek yapıda tasarlanmış zaten. Aynı *Binding of Isaac*'te olduğu gibi doğru parçaları bularak çok güçlü kombinasyonlar yaparak "oyunu bozmak" mümkün. Bu zorluk dengesinin tutarsız olmasına neden olmasına rağmen yeterince nadiren olduğunda oyunu eğlenceli kılan bir elemente dönüştürüyor.

Cehennemin kaçınılmaz sıkıcılığı

Neon Abyss'le ilgili sıkıldığım tek konu farklı bölümlerin oynanışa etkisinin çok kısıtlı olması. Bölümler aşağı yukarı hep aynı şekillerde oluşturuluyor ve farkı yaratan tek şey silahlar ve o bölüme özel düşmanlar oluyor. Başta göze batmayan bu durum oynanış süresi 5-6 saatin üzerine çıkmaya başladıkça rahatsız edici bir hal alıyor. Ya daha fazla bölüm şekli hazırlayabilirlermiş ya da dünyalara özel birkaç bölüm daha ekleyerek oyunu bir tık daha taze tutma şansları olurmuş.

Neon Abyss benim için "o roguelike" değil. Oynarken gayet eğlendim ve zorluk olarak da beni çoğu zaman tatmin etti ancak tekrar tekrar oynamamı sağlayacak o tempo ve büyü bu oyunda ne yazık ki yok.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Veewo Games | **DAĞITIM:** Team 17, Yooreka Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (Steam, XBL), 89 TL (PSN), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-154-na

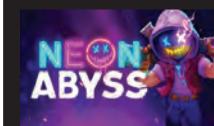
+

- Çok sayıda silah ve ekipman seçeneği
- Bölüm sonu canavarları keyifli

−

- Bölüm yapıları çok tekrar ediyor
- Oyun ne olduğu okunamayacak kadar kaotik olabiliyor

7



Son Karar

Neon Abyss fazlasıyla eğlenceli bir oyun ancak çok sağlam rakipleri var.

DOSYA İNCELEME

PS4



Gölgelerin İçinden Bir Kahraman Doğuyor

GHOST OF TSUSHIMA

Yazan
Eren Eryürekli



SAMURAY TÖRESİ

Buşido samurayların bağlı oldukları felsefi öğreti ve prensipler bütünüdür. Dürüstlük, cesaret, merhamet, nezaket, samimiyet, sadakat ve şeref gibi değerler sistemi üzerine kuruludur ve bu kuralları ihlal edenlerin cezası da büyüktür. Zen Budizm'inden de izler taşıyan bu töre aslında 1500'lü yıllarda daha net olarak hatları çizilmiş olup geçmişte samuray ailelerinin kendi içlerinde farklılaşan adetlerine benzerlik göstermektedir. Yani oyunun geçtiği 1200'lü yıllarda o kadar da katı samuray ilkelerinden bahsedemiyoruz aslında. Hatta biraz da Moğol istilası sayesinde bu öğretiler oluşuyor. Sucker Punch burada dramatik etkiyi ve Jin ile dayısı arasındaki gerilimi arttırmak amacıyla işleri biraz kendince yorumlamış yani.

ÇEVİRİ

Şimdi oyunun en çok tartışma yaratan kısımlarından birisi kullanılan Türkçe. Eski Tarkan, Karaoğlan filmlerini izlemiş olanların yadırgamayacağı, oyunun geçtiği dönemle uyuşan, hatta Moğolların birebir kullandığı bazı kelimeler kullanılıyor oyunda albız (iblis), pusat (silah) gibi. Bunun da ötesinde "yapar, eder" değil de "yapasın, edesin" takıları çoğu yüklemin sonunda kullanılmış. Az biraz Japoncaya aşina olanlar o dilin bolca saygı ifadesi içerdiğini bilir ki bizim eski Türkçemiz de saygı ve statü belirten ifadelerle doludur Beyim, Erim, Hanım gibi. Japonca ve Türkçe arasındaki benzerlikler ikisinin de Ural-Altay dil grubundan gelmesiyle sınırlı değil, benzer yazılışta ve anlamda kelimeler de bolca mevcut kuro-kara, horobi-harap, teppen-tepe gibi. Ayrıca oyunun Japonca dublajında da eski tip Japonca kullanıldığı uzmanlar tarafından belirtiliyor, dolayısıyla Türkçe çevirinin de eski dilde olması hem daha otantik bir hava katıyor hem de cuk oturuyor ifade karşılıklarına. İngilizce altyazı-dublajla oynandığında oyunun o keyifli havasından bir şeyler kaybettiğini siz de fark edebilirsiniz zaten.

Hayatımda en çok gidip görmek istediğim ve halen gidemediğim yerdir Japonya. Irmak kenarındaki banketlerde oturmak, taze açmış kiraz çiçeklerinin yapraklarının süzülüşünü izlemek, meşhur kaplıcalarına gitmek veya Akihabara'nın bin bir renginde kaybolmak yapmak istediklerimden yalnızca birkaçı. Gelin beraberce rüzgârı kılavuz belleyip Japonya'ya has güzelliklerin içinde kaybolalım ve Batı'nın gözünden anlatılan bu samuray epiğine bırakalım kendimizi.

BİR SAMURAYIN ANATOMİSİ

Tsuşima Adası anakara ile Güney Kore arasında yer alan kritik bir bölge ve 13. yy'da gerçekleşen Moğol istilasına direnmek için son kale özelliği de taşıyor. İşte Moğol'un adayı baştan başa kuşattığı böyle bir ortamda kalan son samuraylar Şimura Bey önderliğinde son bir saldırı yaparlar ve biz de nice yiğitlerin kıyıldığı bu saldırıya katılan Jin Sakai rolündeyiz. Kendisi aynı zamanda Şimura Bey'in yeğeni ve öz oğlu gibi büyüttüğü vasisi. Bu başarısız saldırıdan sonra öldü sanılıp cenk meydanında bırakılır Jin ama bir hırsız olan Yuna imdada yetişip, onu kurtarıp yaralarını sarar.

Buradan sonra başlayan oyundaki ana amacımız öncelikle dayımızı kurtarmak, Moğol elinde katledilen erlerin, beylerin öcünü almak ve gücümüz yeterse de adayı istiladan kurtarmak. Bu hayli eski Türk kahramanlık filmlerine benzeyen klasik öykü Jin'in sorunları sadece samuraylık töresiyle, cengaverce savaşarak çözemeyeceğini hızla anladığı noktada ilginç bir yola giriyor ve hırsız Yuna'nın da yardımlarıyla başka yollar olduğunu öğreniyoruz zamanla. Bu yol gölgenin yolu, hayaletlerin, arkadan vurmanın, düşmana pusu kurmanın yolu. Zira Moğol'un başında Hotun Han gibi gayet kurnaz, hasmını tanıyan bir komutan var ve onu alt etmek için Jin'in de onu anlaması ve belli oranda ona dönüşmesi gerekiyor.

Jin biraz düz bir karakter gibi görünse de içindeki potansiyeli ortaya çıkardıkça derinlerindeki savaşçının ötesindeki insanı da keşfetmeye, duygularını anlamaya başlıyoruz. Zira o gölgenin alanına girdikçe samuray töresiyle ve dayısıyla olan bağları da zayıflamaya başlıyor. Oyun bu iç çatışmayı çok güzel işleyerek kişinin vatanı için yapabileceği fedakarlıkların sınırlarını düşünmeye itiyor oyuncuyu. Harbiden siz ne kadar ileri gidebilirdiniz veya ben ne kadarına muktedirim? "Ahalimin kurtulması adına töreme ihanet edebilir miyim?". Bu gibi senaryo öğeleri ve oyun boyunca tanıştığımız yoldaşlarımızın genel olarak buruk öyküleri Tsuşima'nın kalbini oluştururken dış çatışmalarımız da hayli bol ve çeşitli şekillerde cereyan ediyor. Hatta bu mücadele esnasında kimi ahbaplarımıza "geçti dost kervanı" diyecek kadar da vatanını önde tutan birine dönüşüyoruz.

KATANA DA KUŞANIRIM, KUNAİ DE

Jin ömrü boyunca samuraylık ve kılıç yolunda eğitim almış oldukça becerikli bir savaşçı. Oyun bize öncelikle onun bu yanını tanıtıyor ve daha ilk dakikalarda katanası altında can veren



"Tablo gibi görsellik" demek hafif kaçıyor.



GÖRÜNMEYENLERE HÜRMET

PlayStation özel oyunlarını platinlemek çoğumuz için büyük bir zevk, hatta sırf bunun için bazı oyunları defalarca oynayanları biliyorum. Lakin oyunda bahsi hiç geçmeyen ve çok zor fark edilecek bir kupadan bahsetmek isterim. "Görünmeyene Hürmet" isimli bu kupa dünyada gezerken bazı noktalarda göreceğiniz eğilerek selam verme işareti olan tabelaların yanında kazanılabiliyor. Bu işareti gördüğünüz yerde touchpad'de parmağınızı aşağı kaydırdığınızda Jin selam veriyor ve... İlginç şeyler oluyor demekle yetiniyorum şimdilik.

FOTOĞRAF MODUNDA YAKALANAN KARELERDEN BİR RESİM SERGİSİ AÇILABİLİR RAHATLIKLA.

Moğol askerlerinin de hızla anladığı üzere bu pusatın ustasıyla çarpışmak cehennemden gelen bir albızla mücadele etmeye benziyor. Oyun bu kılıç işini iyi çözmüş, her darbe çok tok ve ses efektlerinin de etkisiyle gerçek bir kılıç ustası havasına hızla giriyorsunuz. Kendi içinde dallanıp budaklanan duruşların haricinde rakip hamlelerini savuşturma ve kaçınma gücümüzü etkileyen tekniklerimiz de mevcut. Bu savuşturma işi ne Sekiro kadar güç ne de Nioh kadar zahmetli, o yüzden bolca kullanacağınıza garanti veririm. Samuray stilinin artılarından birisi karşılaştığınız düşman yiğitlerini teke teke çağırma yeteneğimiz. Hani o dönemin Moğol eri samurayla bire bir savaşmamış ya, burada geliyorlar ne hikmetse (ki bu topyekûn savaş stili zamanında Japonları feci afallatmış). İşte bu düellonun zamanlamasını tutturursanız adamlara tek atabiliyor, bir seferde 3 (özel bir zırhla 5) askeri yaratıcılarına yollayabiliyorsunuz.

Tabii iş kale basmaya, üs temizlemeye geldiğinde taktiklerimiz de mecburen değişiyor. Başta bahsettiğim gölgenin yolu işte burada devreye giriyor ve oyunun başlarında "hasmının gözüne bakmadan savaşmayan" o şerefli Jin kayboluyor, yerine kalleşlikten, hileden bolca nemalanan bir Jin geliyor ya da "Hayalet" diyelim biz ona. Diğer ninja/samuray bazlı oyunlardan veya Assassin's Creed serisinden fazla farklı olmayan bu gizlice öldürme mevzuları zevkli olsalar da oyunu yer yer epey kolaylaştırabiliyorlar. Ama tabii ki üç askeri zincirleme suikastla hacamat etmek hiç sıkıcı olmuyor. Kunai fırlatmak, sis bombası, rüzgâr çanı, barut bombası derken elimizdeki alet edevatın çeşidi artıyor. Ok yay kuşanmaksa kalabalık düşman gruplarına karşı can suyu resmen. Oyundaki zırhlarımız genelde yan görevlerden geliyor ve geliştirmek bize çeşitli avantajlar sağlamakta, kimisiyle çevredeki toplanabilir nesneleri daha kolay buluyoruz, kimisi de çimlerde saklanırken daha zor fark edilmemizi sağlıyor. Silahımıza takabildiğimiz nazarlıklar ufaktan bir RYO sosu katsa da çok çok farklı karakter build'leri yapılmıyor pek. Bunlar haricinde destanınız büyüdükçe kazanılan yetenek puanlarıyla Jin'in becerilerini geliştirebiliyoruz. Yan görevler de kendi aralarında çeşitlere ayrılıyor, kimisinde düz ahaliye yardım ederken kimisinde efsanevi bir zırhın parçalarını topluyoruz, bir kısmı da yoldaşlarımızın öykülerine şahit olduğumuz görevler ve gerçekten iyi yazılmışlar.

SAKURA YAPRAKLARI

Bir açık dünya oyunu olmasından sebep gidip görülecek pek çok yer var Tsuşima adasında. Başlangıçta ismine cinsine kendinizin karar verdiği atınıza ilk atladığınız andan itibaren içinize dolan ferahlamayı ve özgürlük hissini biraz tarif etmeye çalışırsam sanki bu dünyanın en güzel çiçekleri, en güzel tepeleri önünüze serilmiş de güneş ve bulutlar bile size tatlı nektarlarından cömertçe tattırıyormuş gibi derdim oyunun rengarenk dünyası için. Fazlasıyla romantize edilmiş bir Japonya tasviri duruyor karşımızda ama tek bir anında bile ne basite kaçılmış bir manzara ne de özenilmemiş bir köşe bucak gördüm diyebilirim.

1274

1260'lı yıllarda Kubilay Han, Kore'yle teslim anlaşması imzaladıktan sonra önünde engel olarak gördüğü bir Japonya kalmıştı ve onlara teslim olmaları için çeşitli yıllarda elçiler yollamışsa da bunlar hep eli boş dönmüştü. Hatta son yolladığı elçiler Japon topraklarına hiç sokulmamıştı bile. Dolayısıyla o da Japonya'nın fethi için hazırlıklara başlamış, binlerce gemilik filolar hazırlatmıştı. Bu dönemde zayıf bir yönetim sergileyen Japon imparatorluk güçleriyse çareyi samuray ailelerinden yardım istemekte bulmuşlardı. Kendi aralarındaki çekişmeyi bırakıp birlik olabilen samuraylar ilk başlarda ağır Moğol akını altında kırıldılarsa da sonradan toparlanmayı bilmişlerdi. Tsuşima Adası anakara ile Moğol ordusu arasında bir bent olup kahramanlık destanlarına imza atmıştır bu dönemde gerçekten de. Ayrıca teke tek mücadele üzerine kurulu savaş taktiklerinin eksikliğini gören Japon harp ilmi de gelişmiş, Moğollardan yeni taktikler öğrenilmiştir. Bu başarının bir sebebi de dayanıksız gemilerle yola çıkan Moğol işgalcilerinin %80'ine yakın kısmının okyanustaki kasırgalara kurban gitmesidir. 10 yıl sonra yapılan ikinci sefere Japonlar daha iyi hazırlanır ve Tsuşima'nın kabaran dalgaları yine onlara yardım eder, hatta ilahi rüzgâr anlamına gelen Kamikaze sözcüğü de o dönemde kullanılmaya başlanmıştır. Samuraylar savaşlar sonrası çok güçlenmiş ve o dönemde çok yardımı dokunan Zen öğretileri samuray töresine dâhil edilmiştir. Zaten 2. Dünya Savaşı'ndaki ABD işgaline kadar da Japonya'ya dışarıdan başka bir saldırı olmayacaktır.

DURUŞLAR

Tıpkı gerçek samurayların çeşitli durumlara farklı taktiklerle yaklaşması gibi oyunda da farklı düşman tiplerine bazı saldırılar daha etkili oluyor. Başlıca dört duruş ve etkileri şöyle;

KAYA DURUŞU

İlk duruşumuz bu oyunda ve başlarda gelen kılıçlı tiplere karşı da hayli etkili, yukarıdan yarmaya dayalı ölümcül vuruşlar gayet etkiliyken bir de üçgen tuşuna basılı tutup yaptığımız saldırı Moğol'u şiş kebaba çeviriyor.

RÜZGAR DURUŞU

Mızraklı ve kargılı rakipler oyunda belki de en çok başınızı ağrıtacak tipler oluyor. Jin'in bu arkadaşlara çözümüyse mızrağın mesafesini bir anda geçip ölümcül darbeyi indiren havada dönmeli saldırısı. Basılı saldırısında düşmana sıkı bir tepik atmaksa gayet eğlenceli.

SU DURUŞU

Karşınıza gelen kalkanlı rakipler epey baş ağrıtıyorsa hızla bu duruşa geçin (R2+O) ve güçlü darbelerle rakibin defansını kırıp defterini dürün. Basılı saldırısı üst üste hızlı vuruşlar şeklinde.

AY DURUŞU

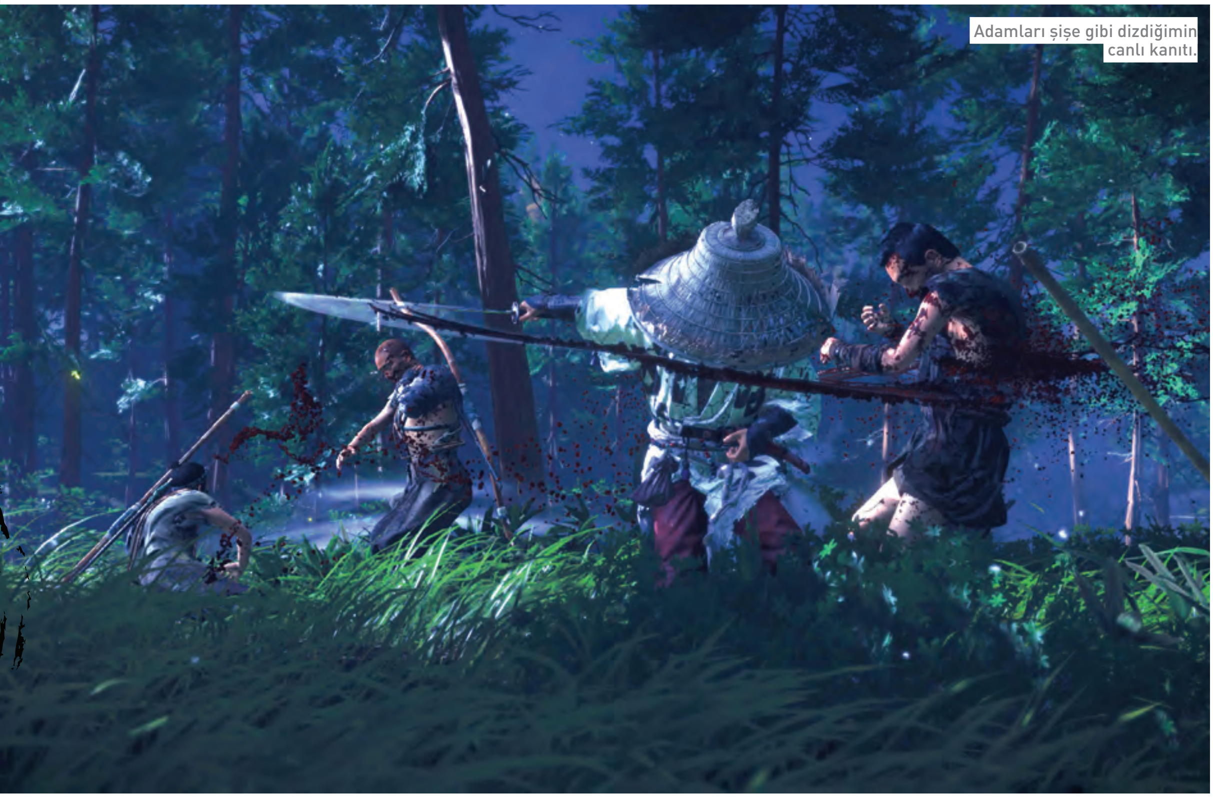
Atı bütün olarak yemiş de gelmiş iri kıyım Moğollara karşı bu duruş gayet etkili. Seri tekmelerle hasmınızın dengesini bozup zırhını yarmak gayet iyi bir çözüm. Daha da iyisi basılı saldırısında Jin'in eğilip döne döne yaptığı bir saldırı var ki Dante görse kıskanırdı eminim.

Öylesi özenli, öylesi ince düşünülmüş bir oyun alanımız mevcut. Haritada bir yeri işaretlediğinizde esmeye başlayan şairane yellerin kılavuzluğunda sürdüğüm küheylanımın yelesinin savruluşu bir güzel, sık bambu ormanlarının arasından süzülen ışık huzmeleri bir başka güzel. Bazen koşmak dahi istemedim, yalnız ağaçlarla dolu kızıl yaprakların taş yollara döküldüğü diyarlarda yürüdüm sessizce. Gece oldu ayın ve yıldızların solgun ışığıyla parıldayan kan damlalarıyla yıkadım ak karı, güz oldu turuncu ve altın renkli yaprakların hüzünlü gölgesinde çaldım kavalımı. İşte tüm o aksiyonun, kopan fırtınaların, gürleyen göklerin ötesinde bu sükût anları çok daha değerli kıldı Tsuşima'yı benim gözümde. Uçan bir sarı kuşun ardından tırıs gidip bir gize ulaşmak, yabandaki tilkinin inine saygılarımı sunmak, doğal kaplıcalarda dinlenirken sökün eden ruhumun derinlerine dalmak, yer yer giriştiğimiz teke tek düelloların heyecanı ve unutulmuş mabetlerin taçlandırdığı yarlara tırmanmak hep çok güzel açık dünya eylemleri.

Ama bir tanesi özel bir bahsi hak etmekte ki o da Haiku yazmak. Haiku antik Japonya'dan kalma doğa ve felsefeyi iç içe geçiren bir şiir türü. Hatta bizim Sûfi şairlerimizin yazdığı rubailere de benzerler teknik açısından. Dünyayı gezerken çeşitli yerlerde oturup manzaraya dalarak çeşitli seçimler yaparak yazıyoruz bu kısa şiirleri ve bir baş bağı kazanıyoruz. Sadece kozmetik olsa da bu eşyalar, orada mühim olan doğadan ilham alıp bir ruh halini ifade eden o kısa şiiri oluşturmak. Bunlardan bazıları üzerinde derin derin düşündüğüm de oldu, hani sadece göze değil gönle de hitap eden bir yapım Ghost of Tsushima. Sucker Punch'ın Japon kültürünü çok iyi etüt edip bazı öğeleri çok ilginç oyun mekaniklerine dönüştürdüğüne şahit oluyoruz genel olarak, hitaplar, karakterler ve mekânlar hep bu bütünlüğü hissettiriyor bize.

Ha bu kadar doğayı övdüm ama oyunun muhteşem fotoğraf modunu da övmeden geçmeyeyim. Bu moda girdiğinizde oldukça detaylı seçenekler sizi bekliyor, saati değiştirmek, hava şartlarıyla oynamak, ışığı ayarlamak falan derken mükemmel samuray anınızı daha da mükemmel ve sanatsal bir çalışmaya dönüştürmek için elimize harika araçlar vermiş yapımcılar. Renk filtrelerinden birisiyse Akira Kurosawa'nın klasik samuray filmlerinden etkilenmiş, hatta tüm oyunu bu modda oynamak da mümkün. Samuray sineması açıldığında görüntü bol grenli, siyah beyaz ve sesler de biraz eski püsküleşiyor buna bir de başarılı Japonca seslendirme ve öz Türkçe çeviri de eklenince tadından yenilmeyen, oldukça antika bir deneyime dönüşüyor oyun. Ama oyunun renkleri de muazzam tabii, artık zevkinize hangisi uyarsa onu seçersiniz.

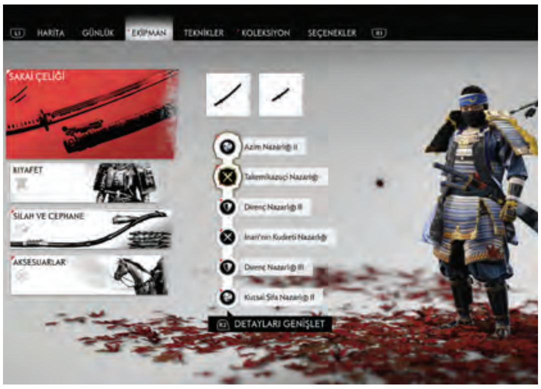
Ayrıca nihayet hızlı çalışan bir "hızlı seyahat" gördük bir oyunda ya ölsem de gam yemem artık. Bazı yerlerde karakterin aralara sıkışma-



Adamları şişe gibi dizdiğimin canlı kanıtı.



"Dinle oğul; girdiğin yol, yol değildir".



sı, istenen yere zıplayamama veya düşman yapay zekâsının sapıtması gibi problemler olsa da oyun zevkini baltalayan bir durum değil bu asla. Az ve öz müziklerse hep arkada hissedilen bir güç adeta ve özellikle aksiyon anlarında adrenalini tavan yaptırdıkları kadar sakin zamanların da hakkını veren gayet keyifli parçalardan oluşuyor. Aslında daha önce duyup görmediğimiz çok bir şey vaat etmiyor oyun ama elimize tutuşturduğu oyuncaklarla oynamak son derece zevkli. Bazen olanı mükemmelleştirmek yeni bir cümle söylemekten daha zordur ve ekip bu zor işin altından alnının akıyla kalkmayı becermiş.

Yiğidin Hası

Japon oyunlarından daha da Japon olmayı başaran nadide bir yapım Ghost of Tsushima. Gerek savaş sistemlerinin tokluğu gerek açık dünyasının ferah ve dingin havası bu atmosferi dibine kadar solutmak için özel olarak tasarlanmış belli ki. Bir kurtuluş savaşı öyküsü anlatırken karakterin iç çatışmalarını da gayet başarılı yansıttığını düşünüyorum. Tekrar ediyorum; oyun yeni bir şey yapmıyor veya kimilerine göre Japonya'da geçen Assasin's Creed bile denilebilir ama bu oyunu biraz hafife almak olur. Zira sırf doğaya yapılan güçlü vurgu bile oyunu benzerlerinden ayırmaya yeter de artar bile. Japonya'dan kopup gelen ve bize nice unutulmaz anıyı bırakan PS4'ün bu son büyük özel oyununun eski ve yeni adetler arasında bir köprü vazifesi gören bir karakteri anlatmasıysa hayli tatlı bir tesadüf, zira biz oyuncular da bir miladı doldurup yenisine geçmek üzereyiz. İşte bu şanlı ve biraz da buruk vedanın öyküsü Ghost of Tsushima ve bir nesli kapatmak için olabilecek en uygun oyun belki de.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Sucker Punch | **DAĞITIM:** Sony | **KUTULU FİYATI:** 499 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 499 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** ghostoftsushima.fandom.com

+

- Şairane görsellik
- Ses efektleri genel olarak harika
- Anlamlı, zevkli ve yormayan açık dünya tasarımı
- Takibi keyifli ana hikâye
- Yan karakterler güzel işlenmiş
- Müzik kullanımı tam tadında
- Kılıç mekanikleri çok zevkli
- Tadında bırakan oyun süresi
- Hızlı çalışan hızlı seyahat özelliği
- Son derece başarılı fotoğraf modu
- Çok iyi ve özenli Türkçe çeviri

−

- Zor'da bile çok zor değil, bir üst zorluk seviyesi gerekli gibi
- Zaman zaman karakterin bir yerlere sıkışması sorunu
- Japonca seslendirmesi için dudak senkronu yok
- Kurosawa Modu güzel bir saygı duruşu olsa da pek tat vermiyor
- Nadiren yanlış yere zıplayabiliyorsunuz

9



Son Karar

Hakiki bir samuray gibi hissetmek için daha iyisi yok.

GERÇEK Mİ DEĞİL Mİ?

Bir katanayla tek hamlede rakibi ikiye bölebilirsiniz

Doğru, fakat oldukça büyük bir güç uygulamanız gerekirdi. Katanalar hemen her şeyi ikiye bölebilirdi lakin bu hem kılıcın kalitesine hem de kullanan kişini gücüne bağlıydı. İnsan vücudunu tofu keser gibi kesen kılıçlar hayli yaygındır.

Tüm samuraylar savaşçı hayatı sürerler

Yanlış, tüm samuraylar kılıç eğitiminden geçse de hepsi muharebeye ya da düellolara katılmaz. Kimisi de barışçıl ve kendi halinde yaşamayı seçerek sanat, bilim ve felsefe alanında ustalaşırlar.

Buşido samurayları iyi adam yapar

Yanlış, Buşido öğretisi her ne kadar kişiyi iyiliğe yöneltse de bir samurayın öncelikli ödevi beyine itaat etmekti. Dolayısıyla özellikle başlarda samurayların kiralık katiller olarak başladığı ve ancak 1500'lerde bizim bildiğimiz hallerine geldikleri söylenebilir. Suçsuz birilerini de çokça öldürmüşlerdir.

Kadın samuraylar vardır

Doğru, ismen samuray olmasalar da uzun bir sopaya tutturulmuş üç başlı bıçaklarla savaşan kadınlar vardır. Bu gezgin savaşçılar kimi zaman para için öldürürken kimi zaman da ahaliye yardım ederler. Aralarında Tomoe Gozen gibi bir derebeyinin hizmetinde çalışan ünlü samuraylar da vardır. Geyşalarsa daha çok sessiz suikast, müzik ve bedensel zevk ustalarıdır.

Seppuku (harakiri) yalnızca şerefle ilgilidir

Yanlış, bir samuray çoğunlukla şerefini kurtarmak için kendi isteğiyle intihar etse de samuraylar bazen savaş sonrası düşmanın eline geçmemek için de kendilerini öldürürlerdi veya efendisine ihanet eden bir samuray intihar etmezse malları beyine kalır, ederse ailesine dağıtılırdı.

Bazı katanalarda kullanılan çelik üst üste 1000 katmandan oluşur

Doğru, katanalar hızlı ve güçlü olmaları için yapıldığından kullanılan çeliğin olabildiğince inceltilmesi gerekliydi ama kılıçlar dayanıklı da olmalıydılar. Ustalar çeliğe ince ince sürekli yeni katmanlar ekleyerek bu sorunu çözmüşlerdir. En iyi kılıçlardan bazılarının 32,000 katman içerdiği olmuştur.



Samuraylar yalnızca katana kullanır

Yanlış, tüm samuraylar kılıç eğitimi alsa da özellikle at üstünde savaşanların Nagitana isimli uzun kargıları kullandıkları bilinmektedir. Fiziksel açıdan dayanıksız olanların da ok ve yay sanatında ustalaştıkları, kısa ve uzun yayları kullandıkları bilinmektedir. Tabanca ve tüfek de yaygınlaşacaktır sonradan. Ayrıca 15. yy civarında daha kısa bir kılıç olan vakizaşi kullanımı da görülecektir samuraylar arasında. Bu tekniğin mucidiyse Miyamoto Musashi isimli efsanevi samuraydır, kendisinin Beş Çemberin Kitabı adlı eseri hem buşido hem de kılıç sanatı konusunda rehber niteliğindedir.

Samuraylar genel olarak Ninjalarla savaş halindedir

Yanlış, ninjalar işleri daha gizli ve karanlık yollardan hallettikleri için bir samurayla açıktan mücadeleye girmezlerdi, ruhu bile duymazdı samurayların onlar ortamdayken. Bazı derebeylerinin hem ninja hem de samuray birlikleri vardı ve bunların koordine saldırılarda bulunduğu da oluyordu. Çok anime izliyoruz hep ondan yani aslında bu sanı.

Samuraylar antik çağlardan beri vardır

Yanlış, samurayların ilk ortaya çıkışı M.S. 800-1100 yılları arasındadır ve o dönemde genellikle bir derebeyini korumakla görevli paralı savaşçılardır. Bir sosyal sınıf olmalarıysa çok sonraya dayanır. İlginç şekilde benzer dönemlerde benzer amaçlar için ortaya çıkan şövalyelik nizamı da benzer süreçlerden geçip nihayetinde zayıf olanı koruma ve şeref üzerine kurulu bir öğretiye sahip olmuştur. İki düzen de zamanların değişmesiyle ortadan kalkacaktır.

Bir kılıcın keskinliğini test etmek için zaman zaman civardaki köylüler katledilirdi

Doğru, özellikle Moğol istilası sonrası samurayların epeyce güçlendiği bir dönem vardı ve bu gücü kötüye kullananlar da oluyordu. Yerel halkı anlamsızca katleden mi ararsınız yoksa yok yere hır gür çıkartan mı... Kılıçlarının keskinliğini kanıtlamak için birini öldürmeleriyse çoğu zaman cezasız kalan bir hareketti.

DEATH STRANDING

Son yılların en çok konuşulan oyunu PC'de

İHSAN C. ASMAN

Death Stranding geçtiğimiz yılın en çok tartışılan oyunlarından biri oldu kuşkusuz. Biz de OGZ olarak bu duruma bağışık kalamadık pek: Dergide yılın oyunlarını konuşurken benim de içinde bulunduğum bir grup yazar, *Disco Elysium*'un yerine *DS*'i yılın oyunu olarak görmeyi istediklerini belirtmişti. Her ne kadar *Disco*'yu oynamış olsam da PS'im olmadığından *DS*'i deneyimleyememiş, ancak oynanış videoları ve zevkine fazlasıyla güvendiğim bazı insanların yorumlarından hareketle -ve tabii daha pek çok farklı etkenle birlikte- böyle bir kanıya varmıştım. Oyunun bilgisayarlarımıza teşrifini takip eden ve bol bol kargo taşımakla geçen uzun ve yorucu bir haftanın sonunda, hâlâ aynı şekilde düşündüğümü söylemek isterim. Artık özel olarak Kojima'nın kendini övme seansları mı insanları irrite etti, yoksa genel anlamda binilen hype treni neticesinde mi böyle hayal kırıklığı yaşandı bilemem (ya da hepsi birden?); ama bence *DS* gayet sağlam bir oyun olmuş. Çeşitli mecralarda sabah akşam övülen birçok açık dünya yapımına kıyasla çok daha fazla keyif verdi bana şahsen.

Sadece yürümüyoruz, cidden...

Öncelikle en çok tartışılan kısım olan oynanıştan başlayalım. Hakikaten çokça söylendi ama bu oyun bildiğimiz anlamıyla bir yürüme simülasyonu değil; bayağı bayağı bir yönetme/idare (management) oyunu. Tıpkı *MGS V*'te de olduğu gibi, daha göreve (teslimata) başlamadan yanımıza alabileceğimiz her türlü ekipmanı belirliyoruz. Ama işte yanımıza ne alacağız? Merdiven ve tırmanma kazığı mı? Yoksa daha çok silah ve kan torbalarına mı ağırlık vermeli? Veya bambaşka bir yaklaşımla, aracımızı şarj etmek için kullanacağımız jeneratörü inşa etmek için yanımıza birkaç tane PKY alıp, düşmanlarla hiç muhatap olmadan basıp gitsek mi daha iyi? Eh hepsinden azar azar alsak da çok bir anlamı yok, çünkü hem bir noktada sayıca yetersiz kalacaklar, hem de muhtemelen karakterimiz Sam'in de sırtına haddinden fazla yük yüklenmiş olacak. Emin bir şekilde gideyim derken, iki adım atmaktan dahi aciz hale gelmek de var...

İki ayaklı bir süreç bu: İlk olarak tamamladığınız her teslimat, karşınıza çıkabilecek farklı faktörlerle ilgili de bir şeyler öğretmiş oluyor size günün sonunda. İkincisiyse çok daha somut. Zira tamamlanmış çoğu teslimat aynı zamanda, yepyeni bir silahın, farklı bir ekipmanın, hızlı bir taşıtın yahut halihazırdaki araç-gerecin daha yüksek seviyelilerinin inşa planlarını (blueprint) kazanmak anlamına geliyor. Yani görev yaptıkça hem bu tip yolculukların ilk anda akla gelmeyen değişik taraflarını ve zorluklarını öğreniyor, hem de somut anlamda yepyeni araç-gereçlerle ödüllendiriliyorsunuz. Bu yolla oyuncuya verilen ilerleme hissi gerçekten çok doyurucu. Ve tabii ki gökyüzüne bucaksız bir duvar gibi yükselen bir dağı tırmanıp inişe geçtiğinizde önünüzde gitgide daha da büyümekte olan varış noktanızı, arkada çalan tatlı şarkılar eşliğinde izlemenin yarattığı tatmin duygusunu da unutmamak lazım.

DS oyuncuya, kendi tarzına en uygun şekilde elindekilere yaklaşmasını ve bu anlamda mantıklı bir rota çizmesini salık vererek oynanışı şekillendirse de, beklediğimin ötesinde bir aksiyon da buldum ben oyunda. Evet bu kısımlar belki çok zor değil; ama girilen hissiyat yeterince tatmin edici, bilhassa da yolun karşınıza çıkardığı engeller anlamında. Örneğin KV'ler ya da Yükçüler aslında hiçbir zaman size gerçek anlamda tehdit teşkil etmiyor (ki oyunda



Dağ başında kalmışken diğer oyuncuların bıraktığı bir aracı bulmak paha biçilemez.





Dağları deldim tek başıma.





Boss savaşları gerçekten etkileyici ama biraz daha zorlu ve biraz daha az tekrar eden cinsten olabilirlermiş.

ölmek yerine Derz isimli bir yerde uyanıyorsunuz) ama asıl mesele kargoyu korumakta zaten. Bu açıdan hava bozup da zamanyıkım yağmurları başladığında -olumlu anlamda- keyfiniz kaçıyor ya da Yükçü grupları tarafından şok dalgalarıyla durdurulan aracınızdan inmek zorunda kaldığınızda, Tusken akıncılarını birkaç dakika sonra kuşbaşı yapmaya hazırlanan Anakin gibi hissedebiliyorsunuz. Gene boss savaşları haddinden fazla kolay olsalar da görsel anlamda tatminkâr olmayı başarıyorlar fazlasıyla. Bu arada oyunu dönüşümlü olarak normal ve zor zorluk seçeneklerinde denediğimi de ekleyeyim. Bir de şu başka oyuncularla yardımlaşma olayına da değineyim kısaca. Özellikle çok umutsuz bir anda karşınıza çıkan bir motosiklet yahut bir jeneratör, insanda o hedeflenen dayanışma duygusunu bir nebze olsun yaşatıyor; ama *Souls* oyunlarındakilerin çok çok ötesinde bir şey de bulamadım açıkçası.

Özetle oynanış yeterli çeşitliliği sağlayarak eğlenceli olmayı başarıyor. Hatta bu kadar anlatı odaklı bir oyun ölçeğinde yeterli aksiyonu bile verdiği kanaatindeyim. Kabaca "A noktasından B noktasına şu paketi ulaştır" formülünü bu kadar iyi işleyen bir oynanış şemasına oturtmak her babayiğidin harcı değil dostlar. Bakın bu satırları yazan kişi, *AC Origins*'i daha ilk on saatten sonra tekrara binen oynanıştan sıkılarak bırakan biri, öyle düşünün. Öte yandan "oo Kojima yepyeni bir janra yaratmış" falan diye de çok gaza gelmenin biraz abartılı olduğu kanaatindeyim.

Yakarsa bu dünyayı Cliff gibi garipler yakar

MGS serisi gibi *DS* de adeta bir film gibi. Zaten kişisel olarak işlerini aşırı beğendiğim Mads Mikkelsen bir yana, diğer tüm oyuncular da gayet iyi iş çıkarmışlar. Kojima'yı bu şahane kadro için tebrik etmek lazım. Hikâyeyle ilgili de zaten bugüne kadar olumlu anlamda pek çok şey söylendi, hepsinin altına imzamı atarım ben de naçizane. Evet, bir Kojima alışkanlığı olarak meseleler yine epey karışık ama oyunun sonuna geldiğinizde genel olarak mevzuyu çözmüş oluyorsunuz. Daha da önemlisi, arkasında muazzam bir hayal gücü olduğu her zerresinden belli bir hikâye bu. Gerçekten de her anından ayrı bir keyif aldım. Her şeyin ötesinde dert edindiği mevzular anlamında, *DS*'e denk gelmenin PC oyuncuları açısından ayrı bir şans olduğuna inanıyorum. Üstelik oyunun açık dünyası da bilgisayarda çok daha güzel ve ihtişamlı görünüyor. Decima motoru konsol dışında verdiği ilk sınavı başarıyla geçmiş kesinlikle. Yükleme ekranlarında bir iki kere oyunun yanıt vermemesi dışında kayda değer bir sorun yaşadığımı hatırlamıyorum. GTX 1060'lı makinede yüksek ayarlarda hiç fps düşüşü yaşamadan oynadım oyunu. Benzer şekilde farklı sistemlerde de sorunsuz çalıştığı yazılıyor farklı mecralarda. Ek grafik seçenekleri de cabası.

Peki bu oyunun hiç mi marazası yok? Var sevgili okur, olmaz mı? Evvela bu arayüz nedir böyle kardeşim? Daha karışığını nasıl oldu da yapamadınız, halbuki epey yol kat etmişsiniz. Bu saçma arayüze alışma çabasıyla eşzamanlı olarak, oyuncunun ilk başlarda oyun dünyasına dair adeta bir bilgi bombardımanına tutulması ve oynanışın başlangıç aşamasında yeterli çeşitliliği sunamıyor olması, ilk saatleri bayağı sıkıcı bir hale getirmiş maalesef. Zaten anladığım kadarıyla oyunu dayanamayıp bırakanlar da işte bu bahsettiğim dilimde pes etmiş genelde. Sonra her şey iyi güzel gözüküyor eyvallah da, niye kişisel odaya her girdiğimizde aynı sahneleri izliyoruz? Üstelik bir değil, iki değil: Odaya inme, yatağa atlama, yatakta uyanma, duş alma, hacet giderme vs. derken öeh be. Tamam bunları geçebiliyoruz da, farenin sol tuşunu spamlarken buluyor insan kendini çoğu zaman. Bir benzeri de her teslimat sonrası karşımıza çıkan, anlamsız derecedeki sofistikelikleriyle değerlendirme ekranları. Allah aşkına bunları okuyan kaç oyuncu vardır sevgili Kojima-san? Gerçek hayattaki kargo raporları bu kadar ayrıntılı değildir, yapma etme.

Kısacası *DS* sekiz aylık bir sürenin ardından bilgisayarlara da güçlü bir çıkış yapmış oldu. Herkese göre olmadığı doğru, birtakım eksiklikleri de var; ama son yılların en önemli oyunlarından biri olduğu da su götürmez bir gerçek.

Foto Modu

Oyunun PC versiyonuna gelen bir fotoğraf modu da var. Şahsen benim çok ilgimi çekmese de seveni de çok. Tabii her şey muhteşem gözüktüğünden bununla bayağı vakit geçirecek oyuncular olacağını tahmin etmek güç değil. Hatta Reddit'te şöyle bir şeye denk geldim, belki sizi de heveslendirir: tinyurl.com/ogz-154-ds-foto

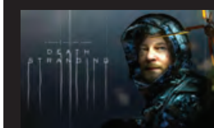
+

- Yenilikçi olduğu kadar eğlenceli de oynanış
- Usta işi yönetmenlik ve oyunculuklar
- Muazzam bir hayal gücüyle ilmek ilmek işlenen oyun dünyası
- Başarı hissini katlayan tatlı müzikler
- Zamanlaması manidar hikâye
- PC performansı
- Türkçe

−

- Haddinden fazla kolay boss savaşları
- Karışık arayüz, tekrar tekrar karşımıza çıkan gereksiz sahneler
- Başlangıç kısmının biraz uzun tutulması

8+



Son Karar

Getir götür yapmak hiç bu kadar zevkli olmamıştı

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Kojima Productions | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 429 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** deathstranding.fandom.com









Oyunda York'un hikâyesinin 14 yıl sonrasında geçen, hikâyeyi ilginçleştiren bir sorgulama kısmı da var.

DEADLY PREMONITION 2: A BLESSING IN DISGUISE

Üzdün beni Yorkie oğlan

GÜLHİS CANPOLAT

Bakın, *Deadly Premonition*'ı neden hem çok sevip hem çok nefret ettiğimi anlatabilmek biraz zor. Teknik açıdan eksik gedik bir oyundu. Buna rağmen bir grup oyuncu olarak bu oyunun ironik bir başyapıt olduğuna karar vermiş bulunduk. Bir grup diyorum çünkü "bu ne yaa, dandik bu" diyerek kenara atan da çok oldu.

Nitekim, *Deadly Premonition*'ı gerçekten sadece bir "deneyim" olarak tanımlayabilirim. Washington DC'nin küçük bir kasabası olan Greenvale'de işlenen bir cinayeti konu alan ilk *DP*, karanlık atmosferi, bununla kafa kafaya çakışan pozitif dedektif Francis York Morgan ve acayip ucuyip karakterleriyle gerçekten değişik bir oyun olmayı başarıyordu.

Konusu az klişeydi belki, araba sürmek de cinnet geçirtiyordu ama York'un sağda solda beklenmedik yerlerden alakasız gibi görünen ipuçları toplaması bir yerde sarmaya başlıyordu. Oyunun bu ipuçlarını haklı çıkarmak için York'a Zack diye hayali bir arkadaş verip her naneyi kendi kendine açıklatması da komik ve ilginç gelmişti bana. York değişikti, insanın her beklentisini tersine çıkarıyordu. *DP* sürekli insanı saçma yerlerden şaşırtmayı başarıyordu.

Fakat *Deadly Premonition 2: A Blessing In Disguise*, *DP*'yi *DP* yapan şeylerin üstüne o kadar yükleniyor ki, bir yerde bunlar oyunu taşımaya yetmiyor.

York! Ne olmuş sana gülüm!!

Ahh ah! Nerede o eski York! Aaa… Buradaymış. *DP2* günümüzde geçen kısa bir sorgu sahnesiyle başlıyor. Genç bir FBI ajanı; artık emekliye ayrılmış, hasta ve akli melekelerini hafiften kaybetmeye başlamış bir York'u 2005'te işlenmiş ve dosyası kapanmış bir cinayet ve Saint Rogue adlı bir uyuşturucu hakkında konuşturmaya çalışıyor. Ve York neler olduğunu anlatmaya karar verdiğinde kendimizi 14 sene öncesinde, Lousiana'nın La Carré kasabasında buluyoruz.

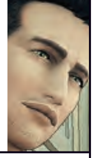
Bu sefer griler, sisler içinde değil; güneşin daima parladığı bir güney kasabasındayız. Fakat açıkçası Amerikan güneyi gotiği seven birisi olarak Lousiana'ya gidişimize heyecanlanmadım değil oyunun başında.

Ve elbette *DP* saçmalıkları direkt baş gösteriyor. Birisi York'un arabasını çalmış ve yerine bir kaykay bırakmış. Yeni bir araba kiralayacağımızı düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. O kaykay artık bizim can dostumuz.

Ayrıca Michael Bay filmleri de başyapıt kabul ediliyor bu paralel evrende. İşinize gelirse.

Ve oyun şimdi başlıyor! Şimdi! Şimdi!! Ya hadi!!!!

Oyunun bu ikinci bölümünde işler biraz can sıkıcı bir hal almaya başlıyor açıkçası.



Hani dedim ya, *DP2* biraz ilk oyunu ilginç kılan yanlara fazla yükleniyor. Bütün karakterler, ki karakter demeye bin şahit lazım, birer güneyli karikatürü. İlk oyundaki karakterler de eksantrikti ama bu sefer yan karakterlerin bizden ayrı var olabileceklerine inanası gelmiyor insanın. O bowling meraklısı teyze sırf bize iş çıkarsın diye orada. Bizden bir (1) pirinç bulmamızı isteyen restoran sahibi kadının bizi beslemek dışında bir işlevi olabileceği fikri çok akla yatkın gelmiyor. Hatta York'un "Zach, oğlum bu düz git-bul-getir quest'i yaa" demesi bile bu şeyleri çekilir hale getirmiyor.

Kasabanın şerifi yaptığımız şeyleri ucuz film fragmanı tadında tekrar ededursun, biz kızı Patti'yi yanımıza asistan katıp cinayet çözmeye gidiyoruz.

Canımı sıkan bir diğer şey de oynanış vaktini şişirmek için yapıldığı belli olan zamanlı görevler. Örneğin hikâye görevini gündüz 9'da açıyorsunuz ama görev belirli bir yerde saat sabah 6'da bulunmanızı istiyor. Oyun içinde zaman da bir yavaş geçiyor ki sormayın. Bir noktada "ulan bunlar bizimle dalga geçiyor olmasın" deyip gerçek zamanlı mı diye baktım ama Allah'tan bir gün harbi 24 saat sürmüyor.

AMA ÖYLE HİSSETTİRİYOR!!!!

Sakinim. Neyse. Çok fazla düşman vesaire yok oyunda. Var olanlar da salaklar zaten. Üzgünüm, açık açık söylemek istedim. Sincaplara falan bulaşmayın.

Oyunun haritası çok da büyük değil. Fakat altımızda bir kaykay, hızlı yolculuk sistemi olan taksi de pahalı olunca vaktimizin çoğu La Carré'ın bomboş sokaklarında fış fış kaymak ve York'un Zach'e sürekli aynı monologları tekrar etmesini dinlemekle geçiyor. Üstelik olur da bu boş sokaklarda birisine çarpmayı başarabilirseniz, bunun bir de 6 dolar cezası var. Oğlum zaten paramız kıt, daha kuru temizlemeye 25 dolar mı ne verdim!! Bir kaykay sana 6 dolarlık ne zarar vermiş olabilir yaa...

Çok fazla bug'la karşılaşanlar olmuş. Ben açıkçası o kadar çok görmedim ama ben oynayana kadar çözülmüş de olabilirler. Oyunum hiç çökmedi mesela ama çıkar çıkmaz inceleyenlerden çökenler olmuş. Duvarın içinde, iki arabanın arasında falan takılıp çıkamadığım oldu; ama açıkçası böyle şeyler de bekliyordum.

Can sıkıcı noktaya gelecek olursak...

Size bunu ancak şöyle açıklayabilirim: *Deadly Premonition 2* sanki 2005'te geçmiyor, aynı zamanda 2005'te de yazılmış gibi. Karakterlerin karikatürizeliği zaman zaman biraz geri kafalıca hissettiriyor. Siyahi karakterler ve öğrenme zorluğu olan bir karakter üzerinden dönen kütükçe anlatım insanı yoruyor cidden.

Belki duymuşsunuzdur, oyun çıktığında zaten transseksüel bir karakter olan Lena Dauman'la ilgili bazı sahneler çok tepki çekmişti. York, Patti'yle konuşurken Lena'ya sürekli eski adıyla hitap ediyor ve açıkçası aşağılayıcı bir şekilde konuşuyordu. Oyun çıkmış olmasına rağmen sahnelerin yeniden yazılması bile büyük bir şey, fakat yine de hikâyeyi transseksüellik etrafında cidden 2005'ten kalma bir kafayla dönmekten kurtaramıyor.

Deadly Premonition 2, ilk oyunu sevdiyseniz yine keyif alarak oynayabileceğiniz bir oyun. Fakat ilk oyunla kıyaslandığında bu seferki cinayet hikâyemiz biraz yavan kalıyor. Yine insanı saran yanları olmasına karşın, benim için pek de ilk oyunla aşık atabilecek seviyede değil *DP2*.

İpucu

Oyunda ilk başlarda sigaralarınızı vs. harcamayın. Sonra cidden bulması zor, laf olsun diye "hard-to-find" demiyor. Çok taksi de kullanmayın, pahalı. Para kazanmak da zor çünkü. Hayatta kalma kısımlarıysa oyunun üçüncü bölümüne doğru başlıyor. İlk başlarda yıkanmak, tıraş olmak ve kıyafetlerinizi temizletmek gereksiz görünebilir ama ileride bunları yapmamak pahalıya patlayabilir.

O kadar da kötü olmayan "Sinner's Sandwich"

Madem o kadar övdüm, size ilk oyundan bir inci: York'un günahlarından arınmak için yediği sandviç! Bu sandviç bayağı meşhur olmuştu. İhtiyacınız olanlar: İki dilim beyaz tost ekmeği, sulu bir çilek reçeli, sade mısır gevreği ve hindi salam. İki tost ekmeğine de reçelin sulu kısmından sürün, taneleri boş verin, çok tatlı oluyor. Bir avuç mısır gevreğini biraz kırıp reçelin üstüne dökün, birkaç dilim salam koyup kapatın. Afiyetle yiyin!! Yav, şaka yapmıyorum cidden afiyetle yiyin!



Grafikleri güzel olsa hayal kırıklığına uğrardık. DP dediğimiz böyle bir şey.

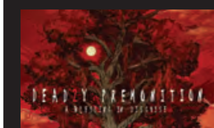
+

- **DP hayranlarının beklediği saçmalama ve satirik komedi aynen var**
- **Müziklerde ıslık yok, çok şükür**
- **İlk oyunu bilmek yararlı ama lazım da değil**

–

- **Bazı görevlerin oyun zamanını şişirmek için konulduğu çok belli**
- **Oyunun trans bireyleri ve zekâ geriliğini ele alışı cidden hiç hoş değil**
- **Teknik sorunları var ama yani... DP bu**

6



Son Karar

DP sevdiyseniz kendini sevdirecek yanları var fakat sıfırdan önerebileceğim bir oyun olmamış.

TÜR: Korku / Macera | **YAPIM:** Toybox | **DAĞITIM:** Rising Star, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** deadlypremonition.fandom.com

Arayüzün karışık göründüğüne bakmayın, önemli değiller, sırf gözünüz yorulmasın diye ordalar.





IRON MAN VR

Feeeeeeeeel like Iron Man

ÖMER AKDAĞ

Oh bitti sonunda. Yazın VR oyunu oynamak da zor oluyor be arkadaş. Gecenin köründe, vantilatör kafama dönükken oynadım ama yine de zorladı vallahi (buraya bir 1st World Problems meme'i gelecek). Oyunu sevsem yine katlanması kolay olurdu da o da olmadı. Kötü değil de işte... göz torbalarımın oradan gözyaşı misali akan terlerimi de telafi etmedi hiç.

Ya da belki o tuzlu su damlaları gerçekten de oyunun dramatik hikâyesinin etkisiyle istemsizce boşalan gözyaşlarımd- şaka şaka, pek bir şeye benzemiyor oyunun hikâyesi. Yani yüz tane Marvel filmi izlememiş olsak ilginç gelebilirdi ama işte Tony Stark silah satma işlerini bırakıyor ama eskiden sattığı silahların canını yaktığı tipler başına musallat oluyor, Peppers çok şirin vesaire. Iron Man VR da hikâye odaklı bir oyun sayılır, yazım da hiç fena değil, Tony'nin o sempatik-züppe karakterini falan iyi yansıtmışlar da sinematik bir tecrübe de beklemeyin.

Zırhın olmasa nesin sen?

İlk 1-2 görev gerçekten çok zevkli geliyor. Zaten düşünürseniz Iron Man, VR başlığıyla yönetmeye en müsait süper kahraman. Tarif edeyim azıcık: Oturarak da oynanıyor ama en ideali ayakta, sürekli sağa-sola-geriye dönerek oynamak oyunu. Çoğunlukta zırhın içindesiniz ve Move'ların tetik tuşuna bastığınızda zırhın ayak altındaki ve avuç içindeki itici motorları ateşleyerek uçuyorsunuz. Bileğinizi ne tarafa hareket ettirirseniz de o tarafa yöneliyorsunuz. Hani Iron Man zırhı bir insan kadar kıvrak değildir ve Iron Man bir Superman gibi canı nasıl isterse öyle uçamaz, bu da zırhın bir nevi çekici bir tarafıdır ya, işte o VR'a zaten uygun mantık oyuna iyi uyarlanmış. Saldırılar da aynı şekilde; avcunuzu ileri doğru açarak ateş edebiliyor, bileğinizi aşağı doğru kıvırarak zırhın bileğinin üst tarafındaki roketleri ateşleyebiliyor, şarjlı yumruk atabiliyorsunuz. Farklı farklı silah seçenekleri de var elbette.

Yani düşünün, kollarınızı yanlara salmış, avuç içlerinizdeki motorlar geriye bakar şekildeyken ileri doğru uçuyorsunuz, sonra ellerinizi ileri doğru açıp düşmanlara ateş ediyorsunuz, gelen bir saldırı görüp motorları başka bir yöne ateşliyorsunuz, tek elinizle istediğiniz tarafa uçarken tek elinizle roketleri ateşliyorsunuz... Oyun Iron Man gibi hissetmenizi bayağı bayağı sağlıyor yani.

Bir ufak not: Gördüğüm en mide döndürmeyen VR aksiyonlarından biri Iron Man VR. Direkt yürümek yerine uçuyor oluşumuz ve kaskın içindeki devasa arayüz çok yardımcı oluyor.

Canlı mı ölü mü?

Oynanış gayet başarılı yani. Sorun gazının çok hızlı kaçması. Mekân çeşitliliği çok az. Görev tasarımı 1-2 istisna hariç üzerinize bol bol düşman gelmesinden ibaret, Iron Man'siniz ama savaşmak dışında ilginç bir şey yaptığınız çok nadir. Düşman çeşitliliği çok az. Oyuna ekstradan zamana karşı uçma, düşman akınlarına direnme gibi modlar koymuşlar, iyi güzel ama bunları ana hikâyedeki bölümlerin arasına zorunlu olarak koymak neden? Oyun 8-10 saat süreceğine 3-5 saat sürseymiş, ne olacak? Hele bir de yükleme süreleri var ki bu cümlenin ortasında birkaç saniye gözlerimi kapatıp yüksek sesle nefes verme ihtiyacı hissettim devam etmeden önce (düz PS4'te oynadım).

Kısacası oyun kötü değil, güzel bile diyebilirim hatta, PSVR'ınız ve Iron Man'e sempatiniz varsa ve bir gün 250 liranın altına, çok altına düşerse şans vermekten çekinmeyin. Ama sizi VR'ınız olduğu için şanslı hissettiren o oyunlardan biri de değil Iron Man VR.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Camouflaj, Darkwind Media | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 249 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** marvel.fandom.com

+

- Iron Man zırhı VR oynanışına çok iyi aktarılmış
- Tony'nin muhabbetleri keyifli
- Uzun süre oynanabiliyor, rahatsız hissettirmiyor

–

- Görev yapıları, düşmanlar, mekânlar, boss'lar, her şey çok hızlı tekrara bağlıyor
- Oyun süresini uzatmak için yapılan ucuz numaralar çok
- Yükleme süreleri ölüm
- Çok dar alanda çok uzun süre çok ağır ilerlediğiniz bir bölüm var ki, öf!

6



Son Karar

Bir süper kahramanın daha az monoton bir hayatı olmalı.

DEVOLVERLAND EXPO

Pazarlama kampanyasıyla oynayın

CEVDET EMRE KIZILCAN

Yani helal olsun sana Devolver Digital. Deli dolu olmanın yanı sıra bir de iyi mizah anlayışına sahip olduğunu biliyordum da bir gün inceleme bölümünde oynanabilir bir fuar hakkında yazacağımı kırk yıl düşünsem aklıma gelmezdi. Geçen E3'lerde oyun sektörüyle dalga geçmek için içerisinde nakit para atılabilen ve mikro ödeme yapabilen monitörü gösterdiğinde kahkahalara boğulmuştum fakat artık sen kendini aştın!

Geleceğin gelecek gelecek'indeyiz

Devolver Digital'ın kurgusal CEO'su, pazarlama direktörü ve CMO'su hikâyelerine 2020'nin duyurularında kaldığı yerden devam ediyor. Bir skeçler bütünü olarak başlayan bu seri geçen senenin de etkisiyle artık bayağı kendi hikâyesine ve kurallarına sahip olan bir seriye dönüşmüş durumda. Devolverland Expo da bu parodileşmiş duyurular silsilesinden nasibini alarak ortaya çıkıyor. Çünkü Linda bu sefer de rahat durmuyor ve bir sürü duyuru yaparak insanların heyecanlarından besleniyor.

Shadow Warrior 3, Fall Guys, Carrion gibi duyurular Linda'yı kesmeyince artık olaya pazarlama direktörü de zoraki olarak dâhil oluyor ve sahte duyurular için içine giriyor. Tüm sürprizi bozmak istemiyorum ama Nintendo'da Çalışan Amcam'ın da yaptığı duyurudan sonra mest olan Linda, daha fazlasını isteyince *Devolverland Expo* duyuruluyor.

#MarketingSim çünkü hype her şeydir

Devolverland Expo ismini gördüğüm zaman benim düşündüğüm şey virüs nedeniyle iptal olan oyun fuarlarına bir alternatif olacak interaktif bir sunumdu. Hatta öylesinde ki bu sanal fuarı arkadaşlarımızla birlikte gezebileceğimiz fikrine de kapılmıştım. Fakat karşımdaki şey beklediğimden farklı çıkınca biraz afalladım. Evet burası bir fuar alanı lakin beklediğim gibi serbest gezmek mümkün değil.

Nina'nın da dediği gibi "Gerçekten oynanabilir video oyunu, cidden oynanabilir bir video oyunu, HA S*KTİR!" Yani aslında *Devolverland Expo* bir oyun mantığında tasarlanmış durumda. Sizi yakalayan düşmanlar, yapmanız gereken görevler gibi temel elementler var. Hatta bir boss savaşı da! Bir fuar alanında duyurulan oyunların fragmanlarını izleyerek bunu yapmak ilk başta harika bir fikir gibi gelse de ve atmosfer güzel olsa da ben ilk başta söylediğim gibi bir serbestçe dolaşmayı tercih ederdim.

Tişört fırlatma cihazından robotları sersemleten bir silah olması ya da lazer bulmacaları yaratıcı fikirler gibi gelse de nedense hoşuma gitmedi işte. Bir de sondaki boss aşırı sıkıcı olunca... Çok arada kaldım, iyi de diyemiyorum kötü de diyemiyorum. Ama şundan eminim ki 40 dakikalık sunum, 40 dakikalık oyun fuarı oyunundan çok daha eğlenceli.

Duyurulmayan Oyun #1 için eşya toplamak

Bu "dijital" fuarın en ilginç noktası duyuruların yapıldığı şovda hiç gösterilmeyen ve hatta henüz daha adları belli olmayan oyunları ufaktan göstermesi. Etrafta toplanabilen gizli eşyaları toplamayı başarır, yani oyunu %100 bitirirseniz bu "Duyurulmayan Oyun 1, 2 ve 3" için yapılmış çizimleri görebiliyorsunuz. Peki bunlar gerçek mi yoksa Devolver'ın şakalarından biri mi, zaman gösterecek.





Fuar alanı karanlık olacağına şöyle şen şakrak olsaydı ya fena mı aaa!!



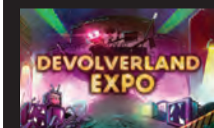
+

- Fikir güzel
- Küçük ama güzel detaylara sahip
- Gizli toplanabilirlerle hiç duyurulmayan oyunları göstermesi
- Atmosfer gerçekten de bir fuar alanı gibi hissettiriyor
- Bu duyuruyla birlikte Linda artık tarihe karıştı

−

- Uygulama o kadar da eğlenceli değil
- Oyun demoları yerine fragmanlar var
- Keşke özgürce dolaşabileceğimiz bir hali de olsaydı
- Son boss sıkıcı

7



Son Karar

Teoride güzel, pratikte eh işte ama şimdi ücretsiz falan olduğu için de üstüne çok gitmemek lazım tabii...

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Flying Wild Hog | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-154-devolverland

one | ps4 | lin | osx | win

SUPERHOT: MIND CONTROL DELETE

Alt'ı aklımız mı aldı ne oldu?

Superhot hem düz haliyle hem de VR haliyle oldukça tuttu, dolayısıyla yapımcı ekibin yeni bir oyunla karşımıza çıkması çok da beklenmedik bir durum değil. Ama esasında çok da yeni bir oyundan bahsetmiyoruz, daha çok eski oyunun yeni bölümlerle devamı gibi bir şey bizleri bekleyen. Yine de birkaç ufak dokunuş yapmışlar ve bizlere yeniden oynamak için bir gerekçe sunmaya çalışmışlar. Yeni eklenen hack ve core sistemleri başarılı. Her iki özellik de oynanışı bir miktar değiştiren ve biraz daha stratejik yaklaşmanızı sağlıyor. Bu yönüyle oyun benden artıyı kaptı. Ama bölüm tasarımı konusuna pek de olumlu yaklaşamayacağım ne yazık ki. Her ne kadar belirli bir tema etrafında rastgele oluşturulan bölümler sunulsa da çeşitlilikten bahsetmek güç.

Gelelim işin finaline. Şimdi tam da ikilemde bırakacak türden bir durum söz konusu. Oyunu tamamladığınızda (ya da en azından tamamladığınızı düşündüğünüzde) karşınıza 8 saatlik bir geri sayım çıkıyor. Eğer oyunu bu süre boyunca açık bırakırsanız, tebrikler, yeni bölümlere ve asıl finale uzanan yola eriştiniz! (Öyle uzun bir yol değil bu, belirtmeden geçmeyeyim) Peki neden 8 saat? Arada gidin de uyuyun demiş herhalde yapımcılar. Açıkçası oyunun kendisinden daha uzun süren bu bekleme süresi çok hoş bir tercih olmamış bana kalırsa.



Son kertede, eğer *Superhot* sevmişseniz veya merak ediyor ve bir fırsat bulsam da oynasam diyorsanız, *MCD* sizleri bekliyor. *MCD*'nin çıkmadan önce *Superhot*'ı satın almış olanlar için bedava olması da hoş bir detay. ■ **ENGİN**

+
- Hack ve core sistemi oynanışa yeni bir renk katmış
- İlk oyuna sahip olanlar için ücretsiz

−
- Çok da yenilendiği söylenemez, bölümler tekrara düşüyor
- Final için 8 saat beklemek anlamsız

7+

Son Karar

Biraz daha Superhot için yanıp tutuşuyorsanız aradığınızı buldunuz.

TÜR: FPS | **YAPIM/DAĞITIM:** Superhot Team | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam, Epic), 60 TL (XBL), 114 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** superhot.fandom.com

sw | one | lin | osx | win

CARRION

İşte hep beklediğim oyun

Sizi bilmem ama ben arada oyunlarda kötücül karakteri oynamaya bayılıyorum, sonuçta içimizde sadece iyilik hüküm sürmez ve gölgelerde saklı bizi keşfetmek de her zaman kolay değil. Güzide bağımsız yapım Carrion, Devolver konferansında duyurulduktan yaklaşık 3 yıl sonra bizlerle buluştu ve ne vaat ettiyse onu yerine getirmiş.

Gizli bir yeraltı üssünde serbest kalan deneysel bir organizmayız ve önceleri ufak ufak hamlelerle alt ettiğimiz insanları kemirdikçe boyutumuz da büyüyor, hatta sonlara doğru ufak bir oda kadar oluyor ve resmen katliam yaratabiliyoruz. Silik de olsa var olan hikâye parçacıkları geçmişimize ışık tutarken üssün altını üstüne getirip çeşitli bulmacalar çözerek kendi geleceğimize de yön veriyoruz. The Thing benzeri karakterimizin vıyır vıyır kolları, iğrenç ağızları ve ahtapot benzeri ıslak dokunaçları harika pixel art grafikler ve çok akıcı animasyonlarla yaratılmış. İğrenmeyle hayranlık arası bir his yaratıyorlar oynadıkça. Çeşitli deney fanuslarından topladığımız örnekleri DNA'mızla birleştirince gizlenme, uzak mesafelere vıyırdak atma hatta insan kontrol etme gibi yaratıcı özellikler kazanıyoruz ve karşımıza çıkan bulmacaya göre küçülüp büyümemiz gerekebiliyor bazen.



Oyunda bir harita olmadığı için mekânları biraz ezberlemeniz, bolca aynı yerde dört dönmeniz gerekebiliyor bazen, o biraz can sıkıcı ama onun haricinde de 5-6 saatlik saf bir eğlence paketi olmuş Carrion. Finaliyse özellikle vurucu ve dahasını istetiyor. Bol kanlı ve alışılmadık bir yolculuk arıyorsanız bundan iyisi Cthulhu'nun Çağrısı (of :l). ■ **EREN E.**

+
- Yaratığın büyümesi ve gelişim hissi çok güzel verilmiş
- Uygun fiyat
- İnsanların sizden korkma hissi çok iyi

−
- Biraz daha öykü olabilirdi
- Harita olmaması bazen yoruyor

8+

Son Karar

İnsanları kevgire çeviren bir yaratığı oynamak çok keyifli.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Phobia Game Studio | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Steam), 20 euro (Nintendo eShop), 56 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-154-carrion

SHIELDWALL

win EE

Azimle erken kalkan çok duvar alır

Shieldwall, bize antik dönemdeki ünlü komutanlardan birisi olarak en fazla 25 askerlik birliğimizi kontrol etme şansı veriyor. Küçük bir haritada asker yetiştiriyor, birliğimizi geliştiriyor ve düşmanlarımızla kıran kırana bir bayrak kapmaca oynuyoruz. Tüm bayrakları aynı anda elinde tutabilen veya süre sonunda en çok puana sahip olan taraf zafere ulaşıyor.

Pek de ahım şahım durmayan bu sistem basit gelmiş olabilir, ancak Shieldwall'ın gayet güzel bir birlik yönetimi var ki işin asıl eğlenceli tarafı da burası. Biz sadece komutanı kontrol ederken askerlerimiz peşimizden koşup verdiğimiz emirlere



göre kâh kalkan duvarı kuruyor, kâh mızrak fırlatıyor. Çoğu zaman sizinle yakın güçte olan düşmanlarınızı alt etmek için birliğinizi düzgün yönetmek elzem.

Ancak erken erişimde olan oyunun şimdilik çok fazla eksiği de var; bir kere bayraklar hızlı el değiştirebildiği için savaşlar genelde köşe kapmaca telaşıyla geçiyor. Farklı ulus birlikleri ufak istatistikler dışında tamamen aynı, dolayısıyla hızlı sıkılmanız da olası. Çözülemeyecek sorunlar değil ve gerekli geliştirmeler yapılırsa ortaya gayet eğlenceli bir yapım çıkacaktır. ■ **MUTLU**

+

- Birlik yönetmek gerçekten eğlenceli
- Tarihi görevler

−

- Sürekli bir yere koşturmanız gerekiyor
- Harita sayısı az
- Tüm uluslar aynı hissettiriyor

Son Karar

Çeşitlilik anlamında gitmesi gereken çok yol var.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Nezon Production | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-154-sw

UPDATE

win one ps4



MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE *FREE UPDATE 3*

Zorluk mu istiyorsunuz? Şöyle buyurun...

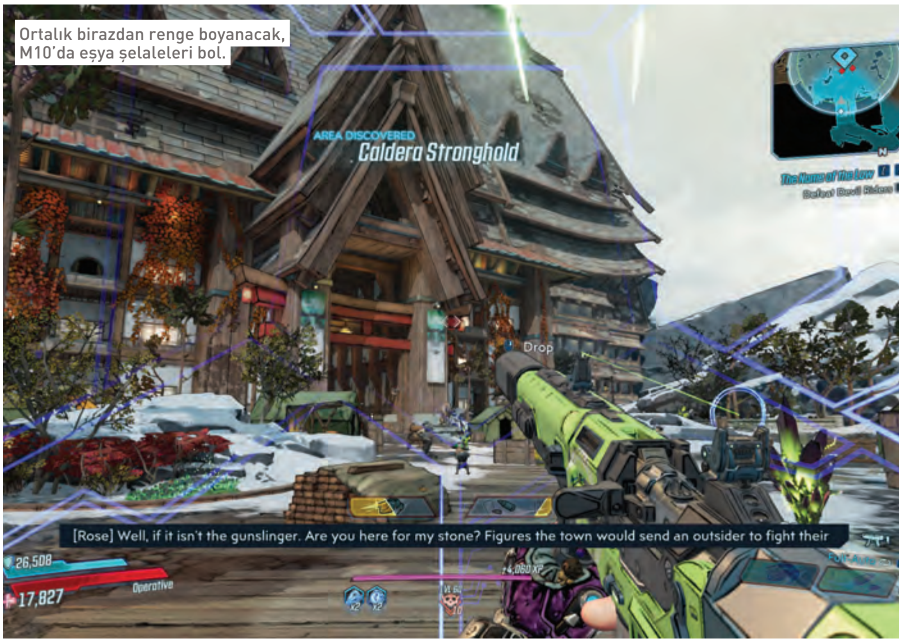
Capcom tarihinin en başarılı oyunlarından olan Monster Hunter World, Iceborne eklentisi geldikten sonra dahi kendini geliştirmeyi, oyuna yeni mekânlar yaratıklar eklemeyi ihmal etmedi. Arada benim yazamadığım 2 taneyle beraber şimdi 3. ücretsiz eklenti de bizlerle ve oyuna hayranların korkuyla karışık sevdiği Alatreon (Frostfang Barioth) sonunda eklendi. Ve kendisi üzücü arkadaşlar. Herif hem tüm elementlerde saldırabiliyor hem de bunları fazlar halinde yapıyor, yani "benim zırhım buza dayanıklı bişe' olmaz yieeeaa" demeyin ağlarsınız sonra. Kendisine buz elementiyle daldığımda aldığım sonuçlar daha iyi olduğu için onu öneriyorum ve karşı koyulamaz ultimate hareketine de koruyucu mantle kullanmanız şart.

Efendim oyuna arada Furius Rajang, Raging Brachydios gibi var olan hayvanların zor versiyonları da geldi, daha evvel sadece Siege görevi olan Kulve Taroth'un normal dövüşlüsü de. Özellikle Safi'Jiva kuşatmasını yapanlar harika zırhlara ve silahlara sahip oldular, o özel etkinliği buldukça girip güçlenmenizde fayda var yoksa Alatreon falan hayal yani. Mevsimsel şenlikler, onlara özel zırhlar falan derken oyun halen sapasağlam yaşıyor ve daha da gider bir süre. Hatta yıl sonuna doğru yeni bir genişleme paketi de duyurabilir Capcom benden söylemesi. Zira adamların arşivinde öyle canavarlar, öyle mekânlar var ki gün yüzü görmeyen off diyorum, bir Fatalis görsek fena mı olur yani? O zamana kadar keyifli avlar! ■ **EREN E.**

TÜR: Aksiyon/RYO | **YAPIM/DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Güncelleme)
DAHASI İÇİN: monsterhunter.fandom.com







Ortalık birazdan renge boyanacak, M10'da eşya şelaleleri bol.

BORDERLANDS 3: BOUNTY OF BLOOD

Kısa diye sevsek mi, kısa diye sövsek mi?

ONUR KAYA

"Bir başka *Borderlands* ek paketi, bir başka ben" demek isterdim sevgili okur ama bende bir değişiklik yok, *Borderlands 3*'te var anca. Çünkü oyun birinci senesini tamamlamasına sayılı günler kala Season Pass içeriğinin dörtte üçüncüsü *Bounty of Blood*'a kavuştu; Athenas'ta koklattığı uzak doğu esintilerini burada vahşi batıyla birleştirerek güzel bir karışım sundu.

Turkuaz renkli kocaman bonsai ağaçlarına merhaba

Sanctuary'nin rotasını Gehenna gezegenine çevirdiğimiz *Bounty of Blood*'da bahsettiğim ilginç karışımın tutmasından doğan güzel bir görsellik var. Ne *Guns, Love and Tentacles*'da, ne de *Handsome Jackpot*'ta bu kadar hoşuma giden manzaralarla karşılaştığımı hatırlıyorum. O ek paketleri incelerken "incelemeye lazım" kafasıyla ekran görüntüsü alırken *Bounty of Blood*'da epey beğendiğim manzaraları örneklemeyi çekti canım. Önceki paketlerde renklendirmeler tasarımları güçlendiren cinsten değildi ancak burada, Feodal Japonya ile Teksas arasında gidip gelen ibre hem ilginç zıtlıklara gebe olmuş, hem de renkler detayları boğacak değil ortaya çıkaracak şekilde kullanılmış. Kimisi yepyeni, kimisi de eskilerin yandan yemişi olan düşman tasarımları da ortamlara uymuş. Bu yüzden DLC en başta bir göz ziyafeti sunuyor bizlere.

Tek sunduğu güzellik de bu değil üstelik; önceki ek paketlerin aksine mekânlara savaş sırasında kullanılabileceğiniz çevre faktörleri ekleyerek oynanışı da renklendirme çabasına giriyor. Oyunun oynanışı temelde sizin ekipmanınıza bağlı olduğundan elbette işleri kökünden değiştirecek bir şeyler yapmak gibi bir şansı yok elde ancak *Bounty of Blood* zıplama tahtaları (aslında ot gibi şeyler), portallar ve yakın dövüş saldırınızla düşmanın üzerine patlatabileceğiniz kristallerle oynanış döngüsüne bir şeyler katmayı başarıyor. Sadece burada bulabileceğiniz, bu paketi özel yapan ufak tefek detaylar var yani.

(Paketi özel yapan şeylerden bir tanesi de *Borderlands 2*'nin en efsane silahlarından biri olan Unkempt Harold'un *Bounty of Blood*'da geri dönüyor olması. Yeni silahlarımız da güzel ama elbette.)

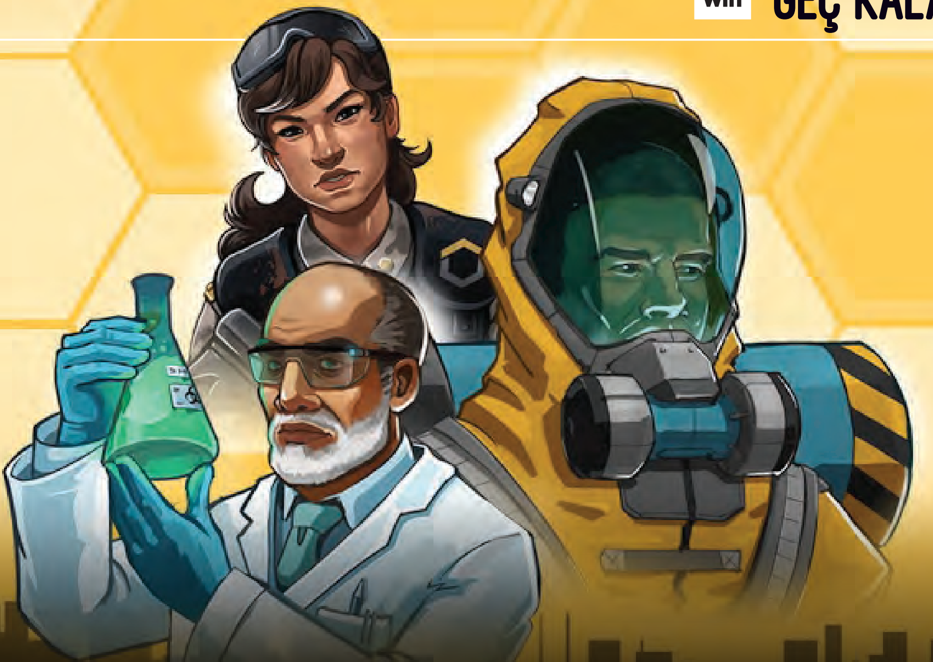
Keşke fiyat olarak da güdük kalsaymış

Hikâye de daha bir derli toplu ancak bu bir yerde *Bounty of Blood*'ın zorlama şekillerle uzatıldığı için yer yer bayan önceki iki DLC'den çok daha kısa bir ana görev zincirine sahip olmasından mütevellit. Paket bir oturuşta bitirebileceğiniz uzunlukta, Howlongtobeat.com'un verilerine göre önceki paketler 6 saat civarı süren ana görev zincirlerine sahipken *Bounty of Blood* 3.5 saatlik bir hikâyeye sahipmiş. Mayhem güncellemesi geldiğinde Mayhem 10 zorluğunu hiç edecek ekipman toplamış bulunduğumdan benim için o kadar bile sürmedi, son kapışmaya gelene kadar doğru dürüst ölmedim bile. Senaryo bana kalırsa sıkıcılaşmıyor ancak sıkıcılaşacak kadar vakti de yok zaten.

Ben kendi adıma *Bounty of Blood*'dan önceki paketlere kıyasla daha fazla keyif aldım. Yapımcı ekibi de lafı uzatma işini *Borderlands 2*'deki kadar keyif verici bir şekilde yapamadıklarını nihayet kabul ettikleri için tebrik ediyorum ancak 2-2,5 saatte bitebilen bir DLC çıkarıp öncekilerle aynı fiyata satmak da biraz ayıp açıkçası. Yani keyif aldım ama o fiyatı ödemiş olsam canım yanardı, sadece ve sadece indirimden alın diyorum o yüzden ve bu sefer de içerik kıtlığından basıyorum ortalama üzeri skoru.

6

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox | **DAĞITIM:** 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Playstore), 69 TL (PSN, XBL), 75 TL (Epic, Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** borderlands.fandom.com





Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1 - 1.5 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, eğlenceli oyunlarda, yaz tatilinin son günlerinde, geç kalmadan ve sağlıkla görüşmek üzere.

QUARANTINE

Yıl bitmeden oynamak gerek

2020 yılı kuşkusuz bütün dünyada pandemiyle hatırlanacak. 3 sene önce çıkan Quarantine, adından da anlaşılacağı gibi salgın hastalıklara karşı alınan karantina benzeri tedbirlerle ilgili bir oyun. Baştan belirtmek gerek, benim hatama düşüp de oyunu mobilden uyarlama sanmayın, basit oynanış ve dokunmatik ekrana uygun kontrollerden dolayı Quarantine'in telefon ve tabletlerden bilgisayar ekranlarına taşındığını sanmıştım, sadece bilgisayara, hatta Windows sistemine çıkmış bir yapım halbuki.

Virüs görülen şehri karantinaya al

Oynanışta fazla bir derinlik yok maalesef. Sınırlı sayıda ofis açıyor ve eleman işe alıyoruz, bu elemanların da her turda yapabilecekleri işler sınırlı. Büyük şehirlerden oluşan dünya haritasında yolculuk edip, virüs tehlikesi olan merkezleri karantinaya almak, virüs örnekleri toplamak, belli oranda hastalık iyileştirmeleri yapmak gibi. Elemanların farklı özellikleri var; biliminsanları daha fazla örnek toplarken, sağlıkçılar daha çok iyileştirme yapabiliyorlar. Dört ana daldan oluşan bir teknoloji ağacımız da mevcut, virüse karşı mücadelede işimize yarayacak geliştirmelere buradan ulaşabiliyoruz. Zorluk derecesini artırınca etkilerini hemen fark edebiliyoruz, zor seviyelerde daha hızlı yayılan ve mutasyona uğrayan virüslerle mücadele ediyor minik sanal elemanlarımız.

Büyük kısmını fareyle hallettiğimiz kontroller sade ve basit, grafikler ve sesler iyi sayılır, oynanış düzgün işlese de bir süre sonra tekrara bağlıyor. Olumlu bir özelliği, fiyatının nispeten uygun olması. Steam Atölye desteği var ama maalesef oyuncu yapımı çok az senaryo eklenmiş durumda. Karantina - sosyal mesafe - virüs günlerinde bile yeterince ilgi görmemiş bir oyun Quarantine, biz de fazla geç kalmadan insanlığın yaşadığı olağanüstü dönem hatırına konuk ettik geç kalmış sayfalarımıza, alıp oynamaksa size kalmış artık...



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Sproing | **DAĞITIM:** 505 Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-154-quarantine

6

Son Karar

Uygun fiyatı ve sade özellikleriyle, pandemi günleri hatırına bir süreliğine şans verilebilecek bir oyun.

80'LERDEN GELEN ADAM



1978 yapımı bir film izledim bu ay: Koma. Michael Douglas'ın da rol aldığı, bir hastanede hastaların kısa süre içinde komaya girmelerinin ardındaki şaşırtıcı gerçeği ortaya çıkarmaya çalışan doktorların öyküsü. Hastanede gerilim muhabbeti, bulabilirseniz kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. Call of Duty: WWII (PC)
2. State of Decay 2 (PC)
3. FIFA 20 (PS4)
4. The Guild 3 (PC)
5. Lego City Undercover (PS4)

BEKLİYORUM

1. Where the Heart Is (PS4)
2. Crusader Kings 3 (PC)
3. Cyberpunk 2077 (PC)
4. Watch Dogs: Legion (PC)
5. Vampire M. Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

BU AYKİ İNCELEMELERİMİZİN SAYISINA BAKINCA AY SÖNÜKMÜŞ GİBİ GELİYOR AMA SAMURAY OLUP MOĞOL KESTİK, CANAVAR OLUP BİLİM ADAMI KATLETTİK, F1 SEZONUNA GİRDİK, IRON MAN OLDUK, KAĞITTAN MARIO OLDUK, SANAL FUAR GEZİP BOSS KESTİK... İYİYDİ YİNE YA.

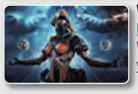
ÇOK OYUNCULU



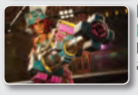
VALORANT
PC
Riot Games bugünlerde çok hızlı. Önce Legends of Runeterra'yla, şimdi de Valorant'la rekabete dayalı oyunlar dünyasında büyük atılımlar yapıyor. Valorant'ın "her şey olmaya çalışıp her şeyin birazı olma" sorunu var evet ancak yine de kendisine online FPS'ler arasında iyi bir yer edinmeyi başardı gibi görünüyor.



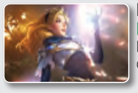
Golf With Your Friends
PC, PS4, X-One, Switch
Golf deyip geçmeyin. Acayip oyun modlarında, acayip haritalarda arkadaşlarla oynaması çok eğlenceli.



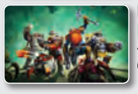
Warframe
PC, PS4, X-One, Switch
Warframe son zamanlarda bütün eksiklerini hızla gideriyor. Başlamak veya geri dönmek için ideal zaman.



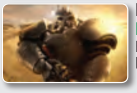
Bleeding Edge
PC, X-One
Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory çok farklı bir işe imza atıyor ve yine başarılı bir oyunla karşımıza çıkıyor.



Legends of Runeterra
PC, And, iOS
LoL'lü kart oyunu. Ama LoL markasının ekmeğini yemeye çalışmaktan çok daha fazlasını yapıyor.



Deep Rock Galactic
PC, X-One
4 uzay cücesinden oluşan ekibinizle yaratıklara karşı duyduğunuz çok eğlenceli bir co-op aksiyon.

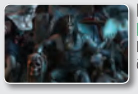


Fallout 76
PC, PS4, X-One
Beklenen Wastelanders güncellemesi oyunu mükemmelleştirmese de derli toplu bir hale getirmiş.

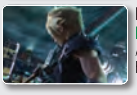
RYO (Rol Yapma Oyunu)



PERSONA 4 GOLDEN
PC, Vita
Persona serisini oynamak için serinin PC'ye gelmesini bekleyenler sevinçli, Persona 4'ün mükemmelleşmiş hali olan Golden'ı nihayet büyük ekranda oynayabilen Persona hayranları sevinçli, "bir deneyeyim" deyip oyuna hayran kalanlar sevinçli, oyun PC'de acayip tutunca paraya para demeyen Atlus sevinçli...



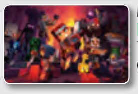
Iratus: Lord of the Dead
PC
Darkest Dungeon'dan ilham alan ama kendi özgün özellikleriyle öne çıkan, başarılı bir dungeon crawler.



Final Fantasy VII Remake
PS4
Arşa çıkan beklentileri bu kadar aşabilmiş olmasına hâlâ şaşırıyoruz.



Xenoblade Chronicles - Definitive Ed.
Switch
Nintendo'nun elindeki en büyük RYO markasının en iyi oyunlarından birinin muhteşem geri dönüşü.



Minecraft Dungeons
PC, PS4, X-One, Switch
Türü baştan yazmıyor, Minecraft sevenlere keyifli vakit geçirtmeyi amaçlıyor, bunu da büyük oranda başarıyor.

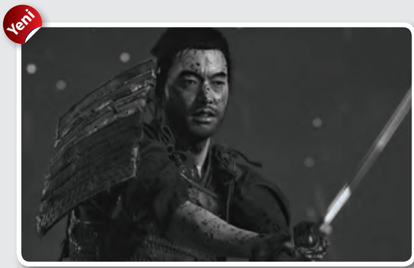


Ys: Memories of Celceta
PC, PS4, Vita
Ys serisinin en sevilen oyunlarından. Önce Vita'dan kurtulup PC'ye gelmişti, şimdi de PS4'e geldi.

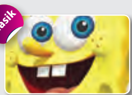


The Outer Worlds
PC, PS4, X-One, Switch
Hazır Switch'e de çıkmışken geçen yılın en şahane RYO'larından birini bir kez daha analım.

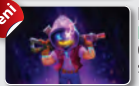
AKSİYON



GHOST OF TSUSHIMA
PS4
Açık dünya aksiyon oyunlarını yeni baştan tanımlamıyor ama türü kendi tarzında harika yorumluyor. Gerçek üstü manzaraları, büyülü dokunuşları, aksiyonu ayrı gizliliği ayrı başarılı keskin oynanışı ve insana dokunmasını bilen hikâyesiyle yılın en akılda kalıcı oyunlarından şüphesiz.



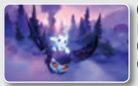
SpongeBob: Battle for Bikini Bottom
PC, PS4, X-One, Switch, PS2, GC, Xbox...
Sünger Bob'un o unutulmaz oyununa nihayet günümüz oyuncuları da kavuştu!



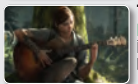
Neon Abyss
PC, PS4, X-One, Switch
Oynadığınız en iyi roguelike olmayacak belki ama o seviyenin çok uzağında da değil.



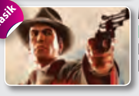
Carrion
PC, X-One, Switch
Grotesk bir canavar olup insan katletmek mi? Hmmm kulağa bile nefis geliyor...



Ori and the Will of the Wisps
PC, X-One
Ori'nin dünyasının içinde bulunmak, o müziklerle birlikte oradan oraya koşmak cidden çok güzel, çok başka bir his.

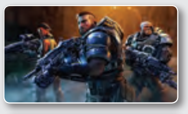


The Last of Us - Part II
PS4
İlk The Last of Us'la bizi paramparça eden Naughty Dog bu kez o parçalara degaj çekiyor.



Mafia II
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Definitive Edition'ıyla yenilenmiş grafiklere kavuşan oyun hikâyesi ve dönemini yansıtışıyla hâlâ çok etkileyici.

STRATEJİ



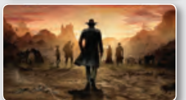
Gears Tactics
PC
Microsoft'un Gears serisini XCOM'laştırdığı bu deneme tahmin ettiğimizden de daha başarılı olmuş.



XCOM: Chimera Squad
PC
Firaxis, XCOM 3 için kendini yakacak oyuncuları hiç fena olmayan bir yan oyunla bir süre daha hayatta tutmayı başarıyor.



Wintermoor Tactics Club
PC
Büyücülük okulundaki kulübümüzü korumak için taktiksel kartopu savaşlarına girdiğimiz, nispeten basit ama çok sempatik bir oyun.

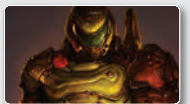


Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



Commandos
PC
Sinir krizi geçirmek isteyen herkesin hayatında mutlaka bir kez denemesi gereken, unutulmaz bir strateji.

FPS



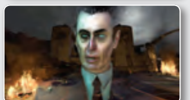
Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için güzel bir gün değil... Gücün, sertliğin, gazın oyunu Doom geri döndü, hem de çok feci geri döndü!



Superhot: Mind Control Delete
PC
Oynanışı ve görselliğiyle özgünlüklerden özgünlük beğenen Superhot'ın yenisi, yeni mekaniklerle taze hissettirmeyi başarıyor.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Çok iyi olmasa da çok kötü de olmayan DLC'leriyle, ve de Mayhem 2.0 güncellemesiyle iyi bir noktaya ulaştı.



Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!



Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni çıkan Campaign Remastered sürümü sayesinde CoD serisinin en iyi hikâyelerinden birini süper grafiklerle tecrübe edebilirsiniz.

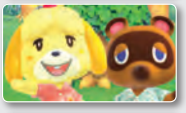
DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



F1 2020
PC, PS4, X-One
Sadece başarılı simcade oynanışını değil, eski oyun modlarını da koruyan F1 serisinin bu yılki yenilikleri oldukça beğenildi.



Trackmania
PC
Ücretsiz olan ama tam da öyle olmayan yeni Trackmania biraz kafaları karıştırdı. Yine de serinin zevki yerinde duruyor.



Animal Crossing: New Horizons
Switch
The Sims gibi, Stardew Valley gibi bir yaşam simülasyonu ama onlardan bile daha huzur dolu!

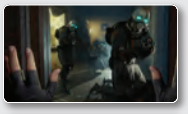


Snowrunner
PC, PS4, X-One
Zorlu arazide yük taşımanın ne kadar keyifli olduğunun ispatı Spintires/Mudrunner serisinin yeni üyesi.



Samurai Shodown IV
PC, PS4, X-One, Switch, Neo Geo..
Serinin en sevilen oyunu desek yanlış olmaz. Akıcı oynanışı, karakterler arası dengesiyle klasik dövüş oyunlarının en iyi örneklerinden.

SANAL GERÇEKLİK



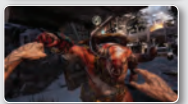
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemez-di , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.

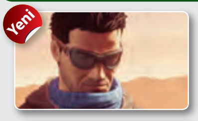


Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Yeni
Iron Man VR
PSVR
Özenli oynanış sayesinde Iron Man gibi hissettirmeyi başarmışlar ama diğer her şey monoton olunca pek anlamı kalmıyor.

MACERA & BULMACA



Yeni
Beyond a Steel Sky
PC
Beneath a Steel Sky'ı özlemle ananlar oradasınız, biliyoruz. Devam oyununda eğer 3D'ye alışabilir biraz bugı göz ardı edebilirseniz yaşadınız.



Song of Horror
PC
Korku türü son yıllarda bayağı bir evrim geçirdi ve yepyeni tecrübeler sunan bir sürü iyi yapım var. Ama insan bazen en klasiğinden istiyor korkusunu.



Beyond Blue
PC, PS4, X-One
Sualtı keşfine odaklanan, herhangi bir zorluğu veya sunduğu bir mücadelesi olmayan, dinlendirici ve öğretici bir tecrübe.



Yeni
Paper Mario: The Origami King
Switch
Paper Mario serisinin en iyi oyunu değil belki ama beklenmedik bir yerde öyle beklenmedik espriler yapıyor ki sizi dumura uğratıyor.

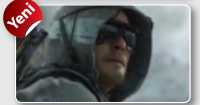


Klasik
King's Quest VI
PC, Amiga
Sadece King's Quest serisinin değil tüm macera türünün en mükemmel örneklerinden. Türü seviyo-rum deyip oynamayan ayıp eder.

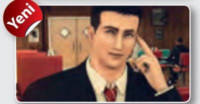
BİR GARİP OYUN



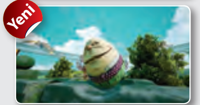
Maneater
PC, PS4, X-One
Bir köpekbalığı olarak hem diğer su canlılarını hem de insanları katlediyorsunuz! Böyle insanın içini ısıtan fikirlerle gelin bize işte!



Yeni
Death Stranding
PC, PS4
Kargo taşıyıp bebek baktığımız bir oyunun bu kadar olay olmasını sadece Kojima sağlayabilir-di herhalde. PC'ye de yeni geldi.



Yeni
Deadly Premonition 2
Switch
"Kült klasik" kavramına en uygun oyun olan DP'nin devamı ilki kadar olmasın yine çok tuhaf ve evet, yine çağ dışı.



Yeni
Rock of Ages III
PC
Müthiş sanat tasarımlarıyla absürtlüğü birleş-tiren "bir taşsınız yuvarlanıyorsunuz" serimizin eskilerin bir tık altında kalan yenisi.



Yeni
Devolverland Expo
PC
Oyun fuarı olmayan bir yılda oyun fuarı oyunu yapmak, bize oyun içinde fragman falan izletmek tam Devolver işi gerçekten.

PS4'e özel en sevdiğiniz oyun hangisiydi?

1. *Sorunun ful hali şöyle olacak: "PS4'e özel en sevdiğiniz oyun hangisiydi ve cevabınız neden Persona 5?" :) - ÖMER*
2. *PS4'üm olmadığı halde PS4 sahibi 2 arkadaşıma Horizon alıp hediye etmişliğim var, gidip oynamak için, evet. - MUTLU*
3. *Duygusal yaklaşırsak Bloodborne, ama mantık bana God of War dedirtiyor. - ESER*
4. *Bloodborne ile Persona 5 Royal arasında gidip geliyorum. - CAN*
5. *Ratchet & Clank tabii ki. Orijinali kadar iyi değildi ama seriyi tekrar canlandırdı. - SABRİ*

Xbox One'a özel en sevdiğiniz oyun peki? (Tamam PC'ye de çıkıyorlar da anladınız siz)

1. *Sunset Overdrive! (Bir tema seziyor olmanız doğal) - SABRİ*
2. *Ori and the Will of the Wisps. - EREN*
3. *Avowed'un Xbox One'a çıkıp çıkmayacağına göre değişebilir. - CAN*
4. *Tabii ki arcade yarış oyunlarının kralı Forza Horizon 4. - ÖMER*
5. *Forza Horizon 4, dandik motor seslerine rağmen. - ONUR*

Klasik sorular eskimez: How I Met Your Mother mı Friends mi?

1. *İkisini de eşit seviyorum ben ya. Favorim en son hangisini izlediysem o. - ÖMER*
2. *HIMYM'ın son 3 sezonunu sayıyorsak Friends. Diğer türlü de Friends gerçi. - SABRİ*
3. *İkisinin de karakterlerini Heihachi stili rokete bağlar uzaya yollarım. - ONUR*
4. *HIMYM Friends'in anca getir götürünü yapar (ara beni Jennifer). - ESER*
5. *Bu soruya romantik nostalji gözlüğüyle bakarak Friends yazan insanlara inat; 1) HIMYM 2) Barney 3) Friends - MUTLU*

AYIN ALTIN OYUNLARI



F1 2020



GHOST OF TSUSHIMA



BEYOND A STEEL SKY

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bir kez de buradan hatırlatalım: 13 Ağustos'a alarm kurun! O gün Total War: Troy'a bedava sahip olabileceksiniz!

Ağustos '20	
Fall Guys: Ultimate Knockout	4 Ağustos
Fast & Furious: Crossroads	7 Ağustos
Hyper Space	11 Ağustos
Risk of Rain 2	11 Ağustos
Total War Saga: Troy	13 Ağustos
Microsoft Flight Simulator	18 Ağustos
PGA Tour 2K21	21 Ağustos
Samurai Jack: Battle Through Time	21 Ağustos
Kadogawa Jet Girls	25 Ağustos
FF: Crystal Chronicles Remastered	27 Ağustos
Tell Me Why - Chapter 1	27 Ağustos
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	28 Ağustos
Madden NFL 21	28 Ağustos
Project Cars 3	28 Ağustos
Wasteland 3	28 Ağustos
Eylül '20	
Crusader Kings III	1 Eylül
Iron Harvest	1 Eylül
WRC 9	3 Eylül
Marvel's Avengers	4 Eylül
NBA 2K21	4 Eylül
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	4 Eylül
Kingdoms of Amalur: Re-Reckoning	5 Eylül
WWE 2K Battlegrounds	18 Eylül
Mafia: Definitive Edition	25 Eylül
Ekim '20	
Crash Bandicoot 4	2 Ekim
Star Wars: Squadrons	2 Ekim
Dirt 5	9 Ekim
FIFA 21	9 Ekim
Watch Dogs: Legion	29 Ekim
SMT III: Nocturne HD	29 Ekim



ALT



VİZYON TARİHİ
23/04
2021

Sessiz direniş sürüyor



Ah dostlar ah, bu yıl sinema icat edildiğinden bu yana geçen en kötü yıl oldu herhalde ve olmaya devam ediyor filmler adına. Hemen her film ya erteleniyor ya da stream servislerine meze oluyor. Halbuki o kadar umutluyduk ki yılın ilk aylarında filmlere dair... Olmadı işte. Bu yılın en hevesle beklediğim yapımları arasındaydı A Quiet Place Part II. Hatta aynı aylarda çıkacak The Last of Us Part II'yla birlikte takım olur, kıyamet sonrasının dibine vururum diyordum ki gerçek hayatta dibe vurmakmış kısmetimizdeki.

İlk film kimsenin beklemediği bir anda gelip epeyce de yüklü bir hasılat kaldırınca devamı kaçınılmaz gibi bir şey olmuştu. Lakin filmin yönetmeni ve başrolü John Krasinski (The Office, Jack Ryan) ve eşi Emily Blunt (Edge of Tomorrow, Sicario) dönmeyi düşünmüyorlarmış ilk etapta ve yapımcılara da bunu belirtmişler. Fakat gel zaman git zaman Krasinski bebeğini başkalarına teslim etmek istemediğini fark ederek iddialı bir fikirle çıkagelmiş. Fikri ilk filmde uzaylıların zayıf noktasını bulan ailenin işitme engelli kızı Regan'ı yeni lider yapmakmış. Zira anne Evelyn ve kardeşi Marcus yeni doğan bebekle (ağlamasın diye oksijen maskesiyle kutunun içinde uyutuluyor) ilgilenirken onları yönlendirmek Regan'a kalacaktır babalarının yokluğunda. Krasinski'ye bu yolu seçmesinin ilhamını yeni neslin eski düzene başkaldıran genç aktivistlerinden (Greta Thunberg gibi) mi aldığı sorulduğunda "kesinlikle" diyor. Aklına gelen ikinci iyi şeyse hikâyeyi genişletip diğer insanların nasıl hayatta kaldığını keşfetmek, esas ailenin dışındaki dünyanın bu uzaylı istilasından nasıl etkilendiğini göstermek istemekmiş. Eh zaten ilk filmin kaldırdığı paraya güvenen Paramount da kesenin ağzını açarak çok daha epik bir yolculuk için imkanları sağlamış kendisine. Hatta fragmanlardan gördüğümüz olayların nasıl başladığını anlatan flashback sekansı da yine bu dünya büyütme işi için filmde yer alacak. Bir de bu tarz karanlık kasvetli filmlere çok yakışan Cillian Murphy var, ilk filme bayılan Murphy rolü tereddütsüz kabul etmiş, kendisini istiladan sağ kalan bir aile babası olarak izleyeceğiz. Ayrıca vahşileşen bir toplum göreceğimiz de kesin gibi ki tasvir olarak The Last of Us'ı fazlasıyla andıracağa benzer. Bu tür devam filmlerinin düştüğü en büyük tuzak nicelikte büyüyüp nitelikte küçülmektir. Yani Resident Evil filmleri gibi Blunt'ın önüne gelen uzaylının pekmezini pompalıyla akıttığı bir film de olabilirdi bu yapım (ki ona da itirazım yok aslında). Ama yazar/yönetmen Krasinski bu tuzağın farkında olduğunu belirterek ailenin iç dinamiklerinin yine filmde önemli yer tutacağını ve anlamsız bir devam filmi olmayacağının sözünü veriyor 2. partinin.

Peki filmi ne zaman izleyebileceğiz? Aslında 20 Mart'da gösterilecekti ama pandemi sağ olsun Eylül'e ertelendi. Baktılar sinemaları kesinlikle açamıyorlar, film önümüzdeki yıl Nisan'a ertelendi en son, yani tam bir yıllık gecikmeyle seyredebileceğiz (umarım) kendisini. Ama görünen o ki ilkini utandırmayacak bir devam filmi göreceğiz karşımızda, bu yıl bitse artık deme nedenlerimizden birisi olarak düşünebiliriz bence kendisini gönül rahatlığıyla.

YÖNETMEN: John Krasinski **OYUNCULAR:** Emily Blunt, Millicent Simmonds, Cillian Murphy, Noah Jupe

Aile Boyu Kıyamet Keyfi



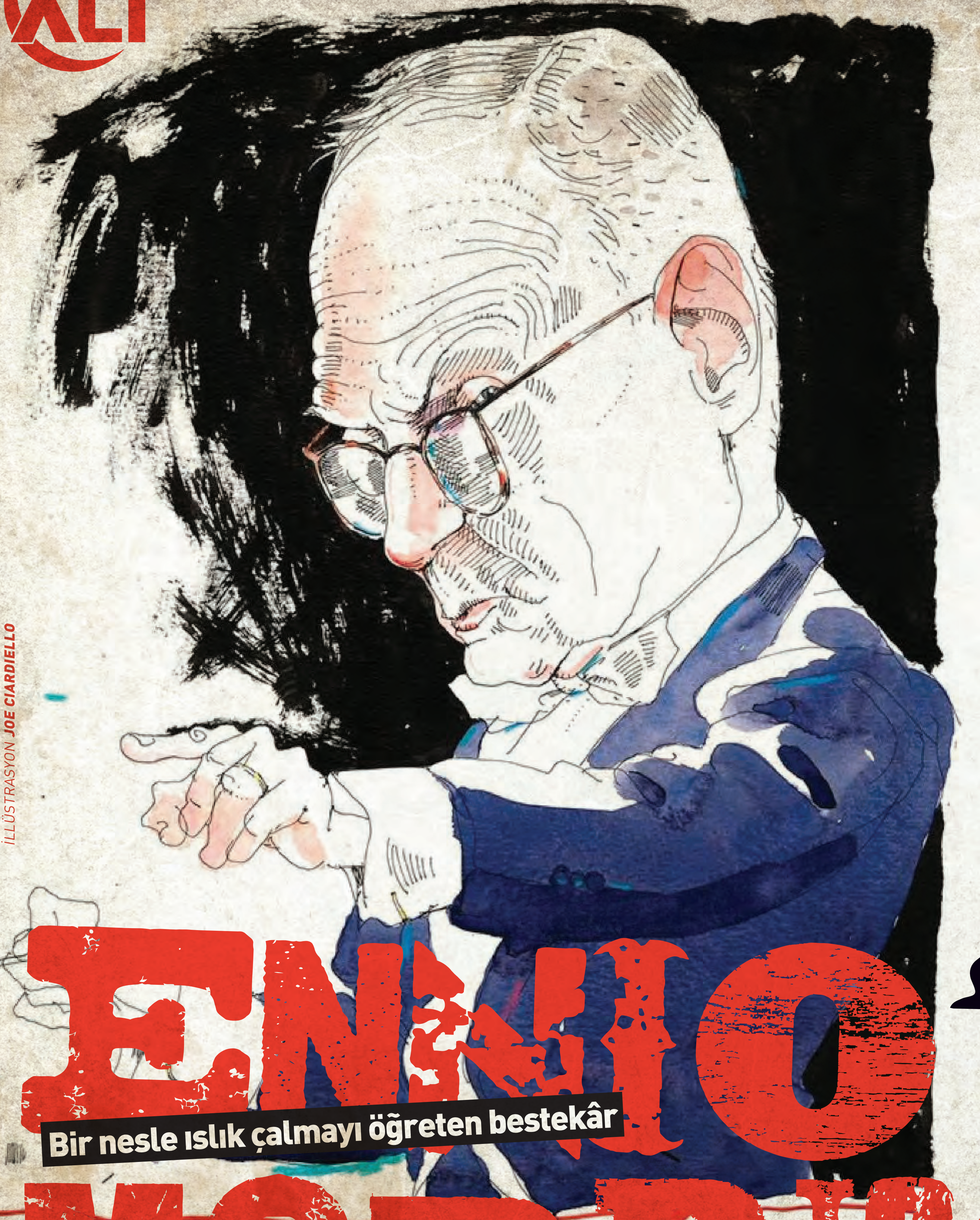
The Road *(2009)*
Viggo Mortensen'in başrolünde olduğu bu hayli kasvetli yol hikâyesi bir baba ve oğulun kaynakların pek az olduğu ve vahşileşen insanlarla dolu dünyada hayatta kalma serüvenlerini anlatıyordu. Atmosferi ve oyunculukları birinci sınıftır.



Bird Box *(2018)*
A Quiet Place'in görmemelisi olarak tanımlanabilecek yapım görünmeyen bir varlığın nüfusun çoğunu intihara sürüklemesinden beş yıl sonrasında geçiyor ve tahmin edersiniz ki herkes yine sersefil halde. Sandra Bullock'sa çocuklarının güvenliğe taşımak için bağlıyor göz bandını, düşüyor yollara.



Take Shelter *(2011)*
"Ey ahali bakın büyük bir felaket kapımızda, kıyamet geliyor" diyeni dokuz köyden kovdukları gibi Michael Shannon'ın aile babası karakterine de inanılmıyor önce. O da ailesini kurtarmak ve deli olmadığını ispatlamak için akla karayı seçiyor. Çok etkileyici ve sürprizli bir film arayanlara.



İLLÜSTRASYON JOE CIARDIELLO

ENNIO MORRICO

Bir nesle ıslık çalmayı öğreten bestekâr

YAZI Engin Vural

Belki bu satırları okuyanların arasında benim gibi çocukluğu, televizyonlarımızda yalnızca TRT'nin bulunduğu yıllara tekabül edenler vardır. O dönemde en büyük zevklerimizden birisi, hafta sonu kahvaltılarının ardından televizyon karşısına kurulmak ve kovboy filmleri izlemekti. Çizgi romanlarla bizi içine çeken vahşi batı, filmlerle de hayal dünyamızın uğrak duraklarından birisi haline geliyordu o vakitlerde. Önceleri siyah-beyaz, sonrasında renklenen televizyonlarımızda kovboylar, şerifler, kanun kaçakları, yerlilerle dolu maceraları izledikçe heyecanlanıyor, coşkuya kapılıyor, soluğu sokakta alıyor ve arkadaşlarımızla kovboyculuk oynuyorduk.

Şimdi içinizden bazıları "Ennio Morricone'yi anıyorlar diye geldik, adam çocukluk anılarını anlatıyor yahu" diye söylenmeye başlamış olabilir, ama durun, biraz sakin olalım ahali, çünkü Morricone bizim kuşak için en çok da o anların hatıralarını kanlı canlı kılan isimlerden birisiydi. Bizler için öyle bir devirdi ki; Sergio Leone gibi muhteşem bir yönetmenin elinden çıkan, Clint Eastwood gibi muhteşem bir aktörün başrolde yer aldığı ve Ennio Morricone gibi bir müzik ustasının bestelediği müziklerle bezenmiş filmlerle büyüyorduk, bulunmaz bir nimetti elbette!

Sokağa çıkıp elimizde tahtadan yaptığımız çarpık çurpuk tabancalarla halkalar kuruluyor, iki yanımızdaki silahşorlara kısık gözlerle kovboy bakışı atılıyor, o esnada aramızdaki yetenekli arkadaşlar ıslıkla hafif bir tınıyı mırıldanmaya başlıyor ve izlediğimiz o filmlerin sahneleri sokaklarda bir avuç çocuk tarafından tekrar tekrar canlandırılmaya çalışıyordu.

İşte o ıslıkla çalınan melodilerin sahibi Morricone'yi kaybettik dostlar. Belki biraz da bu yüzden benim neslim için duygu yüklü anların kapısını aralayan bir kayıp bu. Bu yazı tam olarak bu sebeple çocukluk anılarımda yer etmiş bir ustanın ardından saygı duruşu daveti gibi oldu biraz, artık bu kadarını da mazur görün lütfen.

Morricone'yi klasik bir metinle de anlatmayı deneyebilir; "1928 yılında Roma'da doğdu. Annesi, oğlunun müzik yeteneğini keşfedip onu Roma Güzel Sanatlar Akademisi'ne yönlendirdi. Morricone eğitimini dereceyle tamamladı. Leone filmlerine yaptığı bestelerle popüler oldu ve ondan sonra da 500'ün üzerinde beste yaparak hafızalarda yer etti, pek çok ödülle taçlandırdı kariyerini." de diyebilirdim. Ama bu, bizim kuşağın Morricone'yle kurduğu duygusal bağı anlatmak için çok yetersiz kalırdı. Bu öyle bir bağ ki, önümüze çok farklı eserler çıktığında dahi Morricone'ye bir referans vermek, ortaya konulan işi onunla kıyaslamak gibi bir hastalığı beraberinde getiriyor. Misal Red Dead Redemption 2 oynarken de zaman zaman gözümün önünde o filmler canlanmış, RDR 2 için bestelenen müzikleri Morricone besteleriyle kıyaslamıştım ister istemez. RDR 2 müziklerinin ne kadar başarılı olduğunu ve oyunun atmosferine nasıl katkıda bulunduğunu anlatırken Morricone'nin Leone filmlerine sunduğu katkıyı hatırlatma ihtiyacı duymuştum. Bu elbette bana has bir duygu, sadece bana ait bir düşünce değil. Bugün pek çok insan benzer duyguları paylaşıyor ve kaybettiğimiz büyük üstadı saygıyla yâd ediyor.

TARZI

Morricone'yi özel kılan yönlerinden birisi, sıra dışı bir müzik tarzı olması. Bir yandan konçertolar besteliyor, öte yandan elektronik müzik yapıyor, rock ile de teması var (Mettalica'dan Ectasy of Gold dinlemiş olanlar parmak kaldırsın) avant-garde caz ile de. Bu kadar farklı türlere yönelip her birinde hayranlıkla dinlenen eserlere imza atması, onun ne kadar büyük bir müzisyen olduğunun da en güzel ispatı olsa gerek.

FİLM MÜZİKLERİ

Morricone; 500 civarında film için müzik besteliyor. Bunların içinde western tarzında filmlerin payı aslında oldukça düşük. Yine de hafızalarımıza bu tarzla kazınması tesadüf değil. Özellikle İyi, Kötü ve Çirkin ve Batı'da Kan Var (Once Upon a Time in the West) için bestelediği parçaların, popülerliğine önemli katkı sunduğunu söylemek herhalde yanlış olmaz. Elbette sadece Leone filmlerinden ibaret değil katkısı; örneğin Giuseppe Tornatore'nin yaptığı filmlerde de müziklerin altında Morricone'nin imzası var. 1980'lerde Untochables ve geçtiğimiz yıllarda da The Hateful Eight için yine etkileyici işlere imza attığını görüyoruz. Uzun lafın kısası Morricone, eserleriyle sinemayı besleyen bestecilerden birisi olarak saygıyla anılmayı fazlasıyla hak ediyor. Bu arada, bazı Yeşilçam filmlerinde de Morricone bestelerine yer verildiği bilgisini de dipnot olarak düşelim.

Son bir not da Morricone'nin yaptığı işe ne kadar önem verdiğinin işareti olarak değerlendirilebilecek bir detay hakkında olsun: Morricone, bazı isimlerin aksine, filmler için yaptığı bestelerin her birini bizzat kendisi notaya dökmüş, her bir notayı kendisi yazmıştır. Kompozisyon ve orkestrasyonu tek bir sürecin parçaları olarak görür Morricone.

LEONE VE MORRICONE

Daha önce Sergio Leone'yi anarken de Morricone & Leone ikilisinin ne kadar muhteşem bir ikili olduğunun altını çizmiş, Dolar Üçlemesi başta olmak üzere Leone filmlerinin en kuvvetli yönlerinden birisinin de müzikleri olduğunu vurgulamıştım. İkilinin çalışmalarında takip ettikleri bir yöntem söz konusuydu. Film çekimlerinden önce Morricone müzikleri hazırlıyor, çekimler esnasında oyuncular bu müzikler sayesinde rollerine daha iyi girebiliyorlardı. Dramatik sahne geçişleri de müziklerle harmanlanmaktaydı. Filmdeki hikâye anlatımı müziklerle destekleniyor, hikâye akışına uygun bir müzik akışı kullanılıyordu ("developmental scoring" olarak adlandırılan yöntem) -ki bu konuda en başarılı ikililerden birisi olarak zihinlerimize kazınmıştı Leone ve Morricone ikilisi. Bu konuda akademik çalışmalara göz atmak isteyenler için Emily Anne Kausalik tarafından hazırlanan "A Fistful of Drama: Musical Form in the Dollars Trilogy" gibi pek çok kaynak mevcut. Ve son söz olarak, kendi sitesinde yer verilen şu ifadeleri de paylaşayım:

"Bernard Herrman, Hitchcock için; Nino Rota, Fellini için; John Barry, James Bond için ve John Williams, Spielberg için neyse, Ennio Morricone de Sergio Leone için odur."

ONE

Tracy McConnell

Tanıştığımıza memnun olduk

-Ömer Akdağ

Eğer How I Met Your Mother'ı zamanında günü gününe takip etmediyseniz tam olarak anlamanız mümkün değil ama empati kurmaya çalışın: Ted'in 2030 yılında çocuklarını karşısına alıp anneleriyle nasıl tanıştığının hikâyesini izliyorsunuz. Tam 9 yıl boyunca. 9 yıl boyunca farklı farklı, alakasız görünen sürüsüyle hikâye anlatıyor Ted ama bütün her şey nihayetinde Anne'yle alakalı. O anlattıkça, bütün inişlerinin ve çıkışlarının, bütün aşklarının ve hayal kırıklıklarının onu Anne'ye nasıl hazırladığını öğrendikçe gözünüzde o kusursuz insanı canlandırmaya çalışıyorsunuz. "Anne bu olabilir mi?", "Anne'nin ayak bileğini gördük!" gibi muhabbetler gırla. Yani kısacası düşünün, 9 yıl boyunca ismi bile How I Met Your Mother olan bir dizi sizin o mükemmel insanla daha onu görmeden bağ kurmanızı sağlıyor, onu gözünüzde ilahlaştırıyor, mistik bir şeye dönüştürüyor.

Dolayısıyla Anne'yi gördüğünüzde kaçınılmaz olarak biraz olsun hayal kırıklığına uğrarsınız değil mi? Veya diziyi sevenlerin bir kısmı onu kabullenebilirken tamamı kabullenemez değil mi?

Değil işte. Yıldızlar hizalandı ve bir mucize gerçekleşti. Sadece son sezonda, hatta son sezonun da bazı bölümlerinde gördüğümüz, adını bile te en son bölümde öğrendiğimiz Anne, o kadar sempatikti, Ted'e o kadar uygundu, o kadar iyi yazılmıştı ve onu canlandıran Cristin Milioti o kadar iyi iş çıkarmıştı ki Anne karakteri bütün o beklediğimiz mükemmelliğin vücut bulmuş haliydi. İmkânsız başarılmıştı, Anne, dizinin bütün takipçileri tarafından anında benimsenmiş, anında bağra basılmıştı.

Tracy'nin dizide sadece Ted'in değil diğer esas karakterlerimizin de bir şekilde tamamlayıcısı olduğuna şahit olmuştuk. Diğer dörtlüyle Ted'den önce tanıştı Tracy mesela. Marshall'ı yoldan alarak kaçırmaması gereken düğüne yetiştirmiş, düğünden kaçmak üzere olan Robin'in üç derin nefes almasını sağlamış, eşinin büyük yalanı nedeniyle delirmek üzere olan Lily'i sakinleştirmiş, Barney'nin hayattan ne istediğini sorgulamasını sağlamıştı. Belki bunların da etkisiyle ekip Tracy'i, Ted'in başka hiçbir kız arkadaşını kabullenmediği derecede ve hızda kabullenmişti. Tıpkı biz izleyiciler gibi.

Hani derler ya "garipliği sizin garipliğinize uygun birini bulun", Tracy, Ted için tam olarak öyleydi. Hatta daha doğrusunu söyleyeyim, Tracy, Ted'in kadın haliydi. Çok benziyorlardı birbirlerine. Flashback'lerle geçmişe gittiğimizde Ted'in yaptığı salak kelime esprisine koca sınıfta tek gülenin Tracy olduğunu görmüştük mesela. Veya barın adının neden Puzzle olduğunu merak eden tek kişi oydu (eh neticede o da küçükken dedektif sayılırdı). Ted'le tam olarak aynı seviyede deliydi. Aynı şeyleri seviyor, aynı şeyleri istiyordu. Onun da kalp kırıklıkları vardı, sevgilisi Max yıllar önce ölmüştü ve Tracy de tıpkı Ted gibi doğru insanı bulmak istiyor ama onu bulabileceğine olan inancı da her geçen gün azalıyordu. Nice badiresine şahit olduğumuz Ted'in tam aradığı insanı bulduğu için duyduğumuz sevinç de Tracy'i sevme nedenlerimizden şüphesiz.

Çoğu How I Met Your Mother sevenin dizinin finalinden nefret etmesinin en büyük sebebi de Tracy'dir diğer yandan. O kadar sevilmişti ki bu kadar kısa sürede ona veda etmeye kimsenin gönlü el vermedi.

O zaman Tracy'den gelsin:
tinyurl.com/ogz-154-tracy-1

Sona Göndermeler

Dizi 2 sahnede o malum sona dair ipucunu vermiş önceden, biz anlayamamışız. Şimdi bakınca çok daha anlamlılar. İzlemek isterseniz: **tinyurl.com/ogz-154-tracy-2**

1. Gelecekte Ted'le Tracy evlerinde oturup konuşuyorlardır. Ted, Robin'in annesinin düğüne gelip sürpriz yapmasını anlattıktan sonra Tracy "Yapma sürpriz mi bu şimdi gerçekten? Tabii ki gelecekti, hiçbir anne kızının düğününü kaçırmaz." der ve suyundan bir yudum alıp yüzünü buruşturur (kemoterapi görenlerin tat alma duyuları kötü etkilenir). Ted uzun uzun Tracy'e bakar ve kendini daha fazla tutamayıp dağılır. Ardından Tracy, Ted'in ellerini tutarak onu teselli eder ve konuyu değiştirir. Ted'e, Tracy'nin kızının düğününü kaçıracağı gerçeği ağır gelmiştir.

2. Dizinin çok güçlü ve oldukça garip bir bölümü vardır; Ted hayatının en boşluktaki anında kendisinin ve Barney'nin gelecekteki halleriyle oturup muhabbet eder ve o an ne kadar yalnız olduğunun farkına varır. Hikâyeyi anlattığı çocuklarına şöyle der: "Çocuklar, geriye dönüp o geceyi tekrar yaşayabilsem ilk yapacağım şeyin ne olduğunu çok iyi biliyorsunuz." Ardından geçmişteki Ted, Tracy'nin evine kadar koşar, kapıyı çalar, kapı açılır ve Ted şunları söyler. "Merhaba. Ben Ted Mosby. Ve bundan tam 45 gün sonra senle ben tanışacağız. Birbirimize âşık olacağız, evleneceğiz ve iki çocuğumuz olacak. Onları ve birbirimizi çok seveceğiz. Bütün bunlara 45 gün var. Ama şimdi buradayım, sanırım çünkü her birinin içinde senin olduğun bu ekstra 45 günü istiyorum. O olmazsa 45 saniyeye de razıyım."



ALT DOSYA

YILIN EKSİK KALAN FELAKETLERİ

Bir yanda pandemi, 3. Dünya Savaşı'nın eşiğine gelme, böcek istilası, isyanlar; öte yanda zaten küresel ısınma, açlık, yoksulluk, proksi savaşları gibi alışılageldik şeyler derken 2020 bünyeyi fena yordu ve daha yılın yarısı bitti! Daha fazlasına hazırlıklı olmaktan zarar gelmez! Filmlerdeki felaket senaryoları bize yaşanabilecekler konusunda neyi doğru neyi yanlış öğretmiş, bu senaryolardan nasıl dersler çıkarmalıyız biraz kafa yoralım öyleyse!





DOĞAL AFETLER



THE DAY AFTER TOMORROW

FELAKET: Dünyanın acelesi vardır, tuvalete yetişecektir. İşte o yetişme esnasında da böbrekleri komple üşüterek 2 günde yeni bir buzul çağına geçiş yapar. Millet bolca ıslanır.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Filmde ne yapsınlar sudan buzdan kaçıyorlar paso. Aralarda boş kahramanlıklar, sıkıcı aile mevzuları, ölen ABD başkanları ve bolca "soğuk" espri de cabası.

SİZ NE YAPIN: Böylesi büyük bir felaketle karşı karşıyaysanız ilk etapta ısınacak korunaklı bir yer bulmaya bakın. Hayvanat bahçelerinden uzak durun, hele hele gökdelenlere falan hiç bulaşmayın, uçarsınız. Hazır bir kere sığınmışken kütüphaneye gitmeyi düzenli hale getirin, sizi geliştirecek kitaplar okuyun, ne bileyim dağcılık falan öğrenin, lazım olur ortalık buz tutunca. E tabii eldiven şapka mapka da bulunsun yamacınızda sürekli. Bir de aile üyelerini kurtarmaya çalışmak iyi hoş da evvelinde ailenizi bu kadar dağıtmayın, bir arada kalın, içiniz ısınır. ■ **EREN E.**

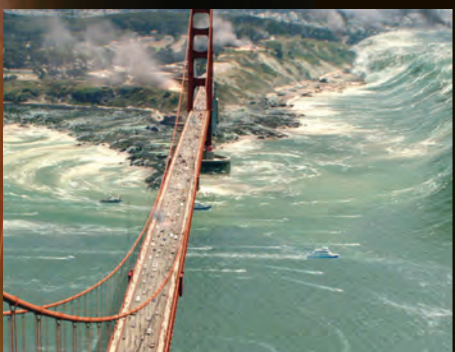
GEOSTORM

FELAKET: Dünya'nın iklimi küresel ısınmadan dolayı bozulur, her yerde saçma sapan felaketler meydana gelir.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Buna dur demek için bir iklim düzenleme sistemi kurulup uzaydan dünyanın derecesi ayarlanır (Ne?). Bu sistemi Dünya'ya karşı bir silah olarak kullanmak isteyenlere karşı "çekilin sahibi geldi" denilerek projenin mimarı uzaya yollanır. Olayın bir virüs olduğu anlaşılır uzay istasyonuna restart atarak sorunu çözerler. IT Crowd sevenler buraya.

SİZ NE YAPIN: Şimdi bir kere dünyanın ayarını öyle bir kısayım bir açayım, efendim Rio'da buzlu tsunami olurken Moskova'yı da alev fırtınaları sarsın diyemezsiniz, termostat mı bu kardeşim? O yüzden içiniz bir nebze rahat olabilir zira saçmalıkların da ötesinde bir felaket senaryosu bu. Hayır, bir de tüm bunlar olurken eskiden takışık olduğunuz biraderinizle de uzaydan bağlantı yapıp trip atmayın hiç. İşinizi yapın. Bir de zeki bir ABD Başkanı fikri de var ki inanmayın, yok öyle bir şey. ■ **EREN E.**





SAN ANDREAS

FELAKET: Meşhur San Andreas fayı orta yerinden çatlar ve film ne zaman bayıklaşsa yeni bir sallantı yaratmak için hazırolda bekler.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: İşin içinde sadece kaslarıyla bile depremin gözünü korkutabilecek The Rock abimiz var ama "kasmıyor" buna.

SİZ NE YAPIN: İlginç şekilde film deprem esnasında ne yapılıp yapılmaması ayrımını çok iyi veriyor. Mesela sakın ola merdivenlere, köprülere, ne bileyim araba içine falan bulaşmayın patates olursunuz direk. Onun yerine The Rock gibi milleti geniş boş alanlara yönlendirin, panik yapmayın, yapanları tokatlayın. Hani eğitim filmi olarak gösterilse yeridir bu film okullarda ama lütfen sahil güvenlik botuyla tsunami üstünde jet ski falan yapmayın, kırarlar adamın skisini. ■ **EREN E.**

DEEP IMPACT

FELAKET: İnsanlığı bitirecek bir meteor çok geç keşfediliyor, astronotlar onu son anda ikiye bölüyorlar, küçük parça Dünya'ya düşüp dev tsunamiler yaratıyor, büyük olan atlatılıyor.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Meteora uzay gemisiyle astronot yolluyor, onlar başarısız olunca alelacele az kişinin girebileceği yeraltı sığınakları hazırlıyorlar.

SİZ NE YAPIN: Allah aşkına Dünya'yı yok edecek bir meteor keşfederseniz bu bilgiyi maille ya da telefonla birilerine anında ulaştırın, arabayla çok hızlı gideyim de öyle ulaştırayım demeyin mal gibi. Ama tabii şu an öyle bir meteor tehlikesi olmadığı biliniyor bilim insanlarınca. Veya öyle mi gerçekten!? Belki de siz bu satırları okuduktan 10-15 dakika sonra meteor inecek kafamıza, panik olmayalım diye söylemiyorlar? Siz sevdiklerinizi arayıp bir vedalaşın en iyisi her ihtimale karşı. Veya dağa mağa taşının da tsunami olursa boğulanlara tepeden bakarsınız. ■ **ÖMER**





ARMAGEDDON

FELAKET: Dünyaya yaklaşan dev bir asteroit vardır. Vardır işte, gerisi bam güm çat!

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Kimsenin aklına gelmeyecek dahiyane (!) bir fikirle uzaya petrol arayıcılarını yolluyorlar ki meteoru ortadan delip patlatarak ikiye bölsünler. Nasa'nın astronotları da taş yesin zaten.

SİZ NE YAPIN: Önce bi' sakin yere kaçın sonra da bu fikre okey diyen mercilere Allah akıl fikir ihsan eylesin diye dua edin. Arada Steve Tyler'ın paralel evrende petrolcü bekleyen kızına yazdığı ağlak şarkıyı dinleyip dünyanın sonu için mısır da patlatabilirsiniz. Paralel evren diyorum çünkü başka hiçbir düzlemde Michael Bay'i bir Nasa çalışanı olarak göremezsiniz. Ha ortamlar güzel patlıyor ama ona lafım yok. ■ **EREN E.**

2012

FELAKET: Bu filmde gerçek anlamda dünyanın şirazesi kayıyor. Yok tektonik plakların birleşesi geliyor, yok kutuplar yer değiştiriyor filan. Yani milyonlarca yılda oluşacak değişimler 1 haftada meydana geliyor ki nüfusun yarısı zaten pert.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Limuzinle, uçakla, sonra daha büyük bir uçakla, uçaktan düşen başka arabalarla ve en sonunda da son model Nuh'un gemisiyle felaketlerden kaçıyorlar. Ne tsunamisi eksik kalıyor ne depremi ne volkanı ne de tornadosu. Yürü ya kulum demişler gibi filmdeki karakterlerin boş muhabbetlerine inat Dünya da veriyor da veriyor yıkımı. Hani Mayalar bile bu kadarını öngörmemiştir.

SİZ NE YAPIN: Böylesi küresel bir olaya karşı yapabileceğiniz en iyi şey zengin olmak. Çünkü zenginseniz milyon dolarlık biletlerden alıp dünyanın sonunu lüks manzaralı havuzdan izleyebilirsiniz. Fakirler ölsün çünkü, filmin ana mesajı bu. Onun haricinde bir yerin dibinden Yecüc Mecüc'ün çıkmadığı kalan bir felaket ortamında her an her şey olabileceğinden çok da alabileceğiniz bir önlem yok, filmde gördüğümüz gibi Vatikan'da Kabe'de dua etmek de işe yaramıyor. Siz en iyisi zengin olun arkadaşlar, en iyi taktik o gibi bu durumda. ■ **EREN E.**



AY SONU DURUM RAPORU: Ay Sonu Durum Raporu: Bölgesel bir felakete denk geldiyseniz geçmiş olsun, yok 2012 gibi küresel bir şeyler olduysa bir sonraki aya zaten yarı yarıya azalmış olarak giriyoruz demektir.

YILIN EKSİK KALAN FELAKETLERİ



EYLÜL

DEV YARATIKLAR



GODZILLA

FELAKET: Dünyanın derinliklerinde uyuyan kadim yaratıklar uyanıyor ve yollarına çıkan şehir mehir ne varsa dümdüz ediyorlar.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Önce gidip bulup hayvanları çıkarıyorlar, sonra uyandırıyorlar, sonra kızdırıyorlar, sonra da hayvanlar onlara saldırınca onları öldürmeye çalışıyorlar. Aferin.

SİZ NE YAPIN: Öncelikle "ya burası aslında bu tatlış hayvanların gezegeni, insanlığın çoğunu öldürüversinler, sonrasında onlarla beraberce mutlu mesut yaşarız" diye düşünen dangaloz bir bilim insanı olmadığınızı varsayıyorum. Sonra mesela "nah ahanda büyük hayvan basam nükleeri" diyen bir general falan da değilsinizdir umarım, sonra o nükleer bomba hayvanın ağzından çıkan bir ışın siluetinde bir yerlerinizi tırmalayabilir. Hele bir anlamaya çalışın karşınızdakini, bütün dev hayvanların aynı olmadığını da kabul edin, birçoğu aslında işinde gücünde, dokunmasanız yatıp uyuyacak dostane canlılar olabilir. Eğer karşınızdaki özellikle zararlı bir parazit veya ne bileyim uzaylı bir şey değilse çok dokunmayın, kendinize durduk yere düşman edinmeyin. ■ **ÖMER**

KING KONG

FELAKET: Ormanında rahatça yaşayan dev gorili bulup New York'a getirirler, o da köyden indim şehre düsturuyla ortamı millete dar eder.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Trafikteki 9 kusurlu hareketi 10'a falan çıkartıyorlar sanırım. Yanlışlar yanlışları izliyor. Hadi ormanda yerli kabile buldun, niye bulaşıyorsun? Hadi bulaştın, niye evcil hayvanlarını rahat bırakmıyorsun? Hadi ona da bulaştın, hayvanı niye şehre getirmeye kasıyorsun? Böyle aptallıklar silsilesi görülmemiştir.

SİZ NE YAPIN: Çok basit, bırakın hayvanı yaşasın adasında. Yok efendim ben bu gorili yakalarım o esnada adamlarım telef oluversin, büyük sükse yaparız bununla Hollywood'da demeyin. Hele eline sarışın kızı hiç mi hiç vermeyin. İllaha da getirecekseniz hayvanı düzgün uyutup kafesini mafesini sağlam yapın. Yahu aklı olan zaten böylesi korkunç bir şeyle uğraşmaz, Kong'u kızdırmaz. Adamın adı kral arkadaş sen neyin derdindesin ki zaten? El âlemin maymunuyla maymun olmayın. ■ **EREN E.**





JURASSIC PARK

FELAKET: Bilim insanları buldukları DNA'larla dinozorları tekrar hayata döndürüp bir hayvanat (dinozorat?) bahçesi açıyor, alanlarından kaçan dinozorlar bir güzel insan ziyafeti çekiyor.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Kaçıyorlar. Bazısı dinozorları tekrar yakalama, bazısı embriyoları çalıp zengin olma peşinde falan ama genel olarak kaçıyorlar.

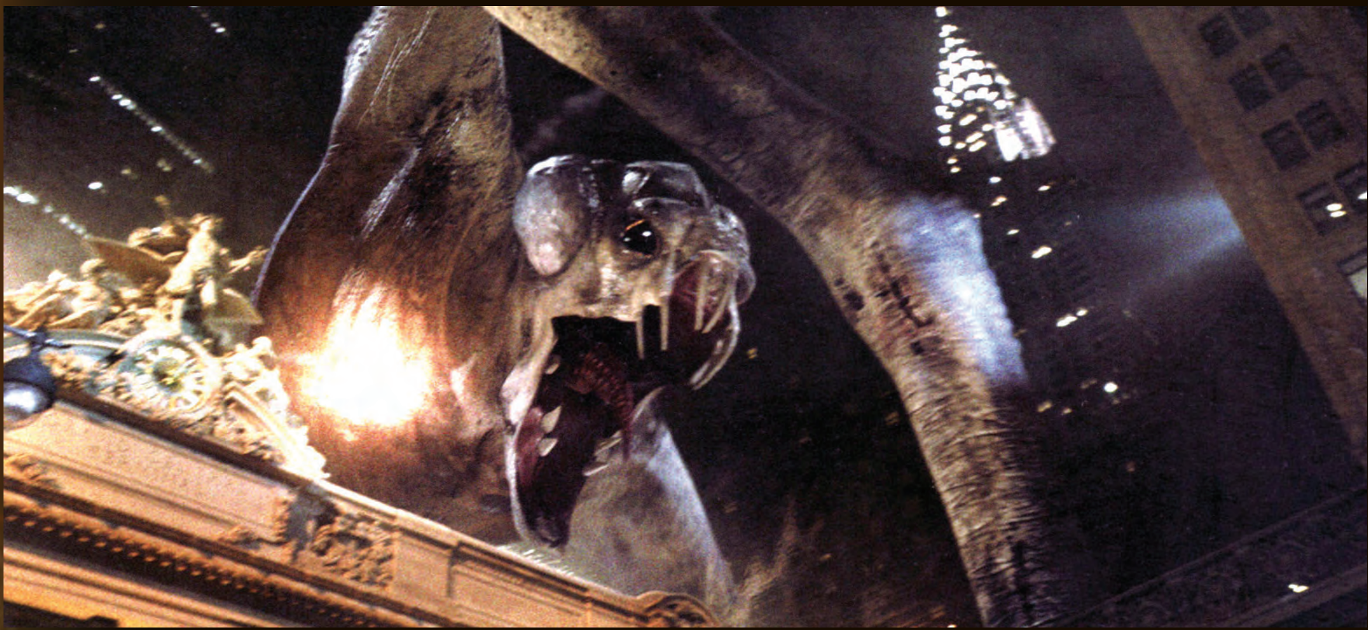
SİZ NE YAPIN: Abi filmler bizi korkutmuş olabilir ama eğer fırsatınız olursa ve bir dinozor parkı açmak isterseniz ben yine de arkanızdayım. Fikir kötü değil. Yeter ki filmdekinin aksine doğru düzgün bir kamera sisteminiz, hayvanların ayağına bağladığınız izleyicileriniz falan olsun. Güvenliği boşlamayın yani. Yine de bir sıkıntı çıkarsa, eh, kaçın siz de, mantıklı olan o. Dinozor yapın dedim ama tabii gidip dinozorların genetiğini karman çorman edip süper güçleri olan dinozorlar falan yaratmayın, hem başınıza iş açarsınız hem de her şey doğal haliyle güzel. Ama asıl ne yapmayın biliyor musunuz, World 2'deki gibi para kazanacam diye dinozorları ada dışına çıkarmaya kalkmayın. Zaten ortalık karışık, bir de kapıya dayanan raptorlarla uğraşmayalım. ■ **ÖMER**

CLOVERFIELD

FELAKET: Uzaydan gelen dev yaratığımız soluğu New York'ta alır (çünkü neden başka yerde alsın ki?). Sonrası kaos kıyamet.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: En akıllıca şeyi yapıp kaçı... Yok yok tüm olayı el kamerasıyla çekmeye çalışıyorlar. Hoş şimdi böyle bir şey olsa herkesin ilk tepkisi de telefonla olayı çekip insta kasmak olurdu.

SİZ NE YAPIN: Gözünüzü seveyim kaçın. Hayvan çok büyük, hiçbir şey de işlemiyor arkadaşa. Ordu mordu da başa çıkamıyor, iş yaş yani. Ha filmdeki gibi olayı kameraya çekeyim derseniz de kendi tercihiniz. Her an üzerinize yıkılan bir bina yüzünden pekmeziniz akabilir veya hayvana gelecek roket kafanızda patlayabilir. ■ **EREN E.**



PACIFIC RIM

FELAKET: Su altında açılan bir boyut kapısından dünyamıza gelen uzaylı dev yaratıklar şehirleri altüst eder, inşa edilen dev duvarlar pek iş yapmaz ama insanlığında elinde sağlam bir koz vardır.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Biraz masraflı da olsa doğru şeyi. Yani "dev hayvanın hakkından ancak dev robot gelir" şeklindeki 5 yaşındaki çocuk mantığını güdüp iki kişilik savaşçı robotlara atlayıp yaratıkların defterini dürüyor insanlık.

SİZ NE YAPIN: İmkânınız varsa siz de dev robotunuza atlayıp elinize geçen ne varsa kafa göz dalın. Örneğin filmde gemiyle canavar dövüyorlar veya onları binalara fırlatıyorlar. Bence çalışır. Yalnız hangi hayvana hangi robotla gittiğiniz de önemli, şimdi ağır aksak bir abiyle uçan hayvana girmek olmaz veya zırhınız hafifse dağılır gidersiniz iri kıyımlar karşısında. Ha bir de seçeceğiniz partner böyle sorunlu, şizofren falan olmasın mümkünse yoksa yalan olursunuz direkt. ■ **EREN E.**



AY SONU DURUM RAPORU: Diyelim ki Kanada veya Yeni Zelanda da yakalandınız bu hayvanlara ve onlar da bu memleketlere acıyıp ellemediler, o zaman iyisiniz. Yok durum diğer türlüyse dünya nüfusunun birkaç on milyonu daha iptal olmuş ve siz de onlara dâhilsiniz demektir.

İSTİLA!



WAR OF THE WORLDS

FELAKET: Uzaylılar yüzbinlerce yıl evvel yerin altına gemileri gömüp uykuya dalmışlardır ve her nedense günümüzde uyanıp hemen ortalığı tuzla buz etmeye girişirler. Topyekûn istila başlamıştır.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Bu arkadaşlara karşı o kadar etkisiz o kadar aciz kalıyoruz ki değil bir şey yapmak canını zor kurtarıyor millet. Zaten sonradan nezle olup geberip gidiyor uzaylılar da biz öldüğümüzle kalıyoruz.

SİZ NE YAPIN: Abi koşun. Tom Cruise nasıl koşuyorsa öyle deli gibi koşun arkanıza bakmadan. Yok efendim şunlara bir altı patlar sıkayım, bomba sallayayım, bazuka atayım demeyin hiç etkisi yok başlarda. Mümkünse evinizde karantinaya girip tehlikenin geçmesini bekleyin şehirlerden uzak bir yerde. Çoluk çocuğunuz varsa onlara mukayyet olun, saçma sapan kaçmasınlar sonra. Arada bir pencereden bakabilirsiniz ama uzaylılar gitmiş mi ıssız acun kalmış mı diye. ■ **EREN E.**

MARS ATTACKS

FELAKET: Marslılar koca bir filoyla tüm Dünya'yı istila edip insanlarla oyuncak gibi oynar.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: İlk etapta barışçıl bir yaklaşım deneniyor ama beyni kafasının dışında ve yeşil olan herhangi bir şeyle ne derece barış yapılabilirse o kadar başarılı oluyor bu girişim. Sonradan anlaşılıyor ki bu arkadaşların tek zayıflığı İsveç halk müziğiymiş. Uzaylı kişi görününce köşeden Hans başlıyor aynen kasetten.

SİZ NE YAPIN: Barış marış yapıcam aman da cici uzaylılar falan hiç kasmayın, gördüğünüz yerde topuklayın zira yeşil adamların hiç şakası yok. O kavanoza koydukları kafaları ve her şeyi eriten lazer silahlarına karşı hiç şansınız olmaz. Onun yerine aile büyüğünüzü ziyaret edip elini öperek radyosunu rica edin, bu sayede geçtiğiniz her yerde keyifli İsveç namelerini çalıp arkadaşların kavanozlarını uzaylı pekmeziyle doldurabilirsiniz. ■ **EREN E.**



INDEPENDENCE DAY



FELAKET: Onlarca uzaylı gemisi dünyanın farklı büyük şehirlerinin üstünde konuşlanıyor ve koordine bir saldırıyla milyonlarca insanı öldürüyor.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Ezkaza bir uzaylıyı yakalıyorlar, ondan gemilerin kalkanlarını nasıl deaktive edeceklerini öğrenip karşı saldırı düzenliyorlar, uzaylıları kovuyorlar.

SİZ NE YAPIN: Dünyanın en üstün zekâlı bilim insanlarının ve en kahraman pilotlarının yaşadığı üstün ülke ABD'de ikamet ettiğinizi umalım öncelikle, yoksa işiniz yaş. Ayrıca ABD'de her zaman en mantıklı kararları alan, halkına cesaret vermesini bilen süper bir başkan seçilir bildiğiniz gibi, şanslısınız yani. Siz yine de kendinizi garanti altına alın, uzaylının u'sunu gördüğünüz an fılı fırtı toplayıp köye taşının derim, büyük şehirlerde kalırsanız yandınız. "Aman belki onlarca gemiyi bizimle kardeş kardeş yaşamak için getirmişlerdir" diye düşünüyorsanız orada kalın ama, kurtulmamanız insanlık adına daha iyi olabilir. ■ **ÖMER**

PLANET OF THE APES

FELAKET: Doktorun biri babasının Alzheimer'ı için bir ilaç geliştirmeye çalışırken bunu test ettiği şempanzenin beyni inanılmaz bir hızla gelişir. O da bunu kankalarıyla paylaşarak zamanla zeki bir maymun ulusu oluşmasını sağlar.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: İnsanlar direkt şiddet yolunu seçerek kendi kuyularını kazıyorlar aslında. Barışçıl maymunlar da karşılık verince sonu gelmez bir savaş başlıyor.

SİZ NE YAPIN: Bir kere maymunlarla aranızı iyi tutmaya bakın zira sinirleri epey gergin arkadaşların. Onların zihnini geliştiren ilacın bizi gebberttiğini ve ortamda hem bir istila hem bir salgın olduğunu hesaba katarak önleminizi ona göre alın. Maske falan takın veya tası tarağı toplayıp dağa taşının. Bu akıllı maymunlara fındık fıstık atmayaysa hiç kalkışmayın. ■ **EREN E.**





WORLD WAR Z

FELAKET: Dünya genelinde bir salgın baş gösterir ve akabinde zombileşen insanların istilası bir anda herkesi tehdit eder. Buradaki zombilerimiz oldukça atikler, sürü güdümüyle hareket ediyorlar ve çok vahşiler.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Bunlara karşı Brad Pitt'in elinden gelen tek şey, oradan oraya giderek inanılmaz badireler atlatmak, sessizce yürümek ve kola içmek oluyor.

SİZ NE YAPIN: Siz de ısındıkça kola için, serinlersiniz bu sıcaklarda. Zira bol bol koşmanız gerekebilir. Ha koşsanız da çok bir yere kaçamıyorsunuz zira bu arkadaşlar karınca gibi tepeleme yığıldıkları için geniş alanları parselleme konusunda üstlerine yok. O yüzden yoğun bir günde Eminönü'ne kaçmak işi çözebilir çünkü orası her daim sıkış tıkıştır ve bu kalabalığa alışık olan esnafa zombiler kolay kolay bir şey yapamaz. ■ **EREN E.**

INVASION OF THE BODY SNATCHERS

FELAKET: Hani demiştim ya düşen meteor parçaları sadece düştükleriyle kalmadı. Hah, işte onlardan birinin içinden Pods isimli bir uzaylı ırk çıkagelir ve insanları teker teker kopyalayarak yerlerine geçmeye başlar.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Uyanık kalmaya çalışıyorlar zira bu uzaylı ırkı uyuyanları kopyalayıp öldürüyor. Sürekli bir paranoya ve takip hissi başkarakterleri kuşatırken kaçınılmaz son ancak geciktirilebiliyor.

SİZ NE YAPIN: Uyanık olun, tanıdığınız insanlar tuhaf davranmaya başlarsa hemen onlardan uzaklaşın. Bol kahve stoklayın gerekirse, geceleri ayakta kalın. Uyanık olun demiş miydim? Bu devirde kimin neci olduğu belli olmuyor ve bu sinsi istilaya karşı koyabilecek pek az gerecimiz mevcut. İçine uzaylı kaçmış politikacılardansa özellikle uzak durun. ■ **EREN E.**





SIGNS

FELAKET: Direkt olarak görmüyoruz ama bayağı gezegeni uzaylılar basıyor aslında.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Önce bir bocalıyorlar, sonra uzaylıların suya zayıf olduğunu görünce paçayı kurtarıyorlar.

SİZ NE YAPIN: KMüneccim olan eski eşiniz size "bir gün eve uzaylı gelirse üstüne su dök" diye mesaj bırakmadıysa ilk yapacağınız iş uzaylıya su gibi git su gibi gel diyerek su atmak olmaz tahminen. Saçma çünkü. Ki uzaylı dediğin de mal değildir muhtemelen, suya zayıfsa gidip başka gezegen istila eder, Dünya'da ne işi var? Ama yine de uzaylı karşınıza dikilirse ve elinizdeki tek şey sürahi veya ibrik falansa bir denemekten zarar gelmez. ■ **ÖMER**



AVENGERS

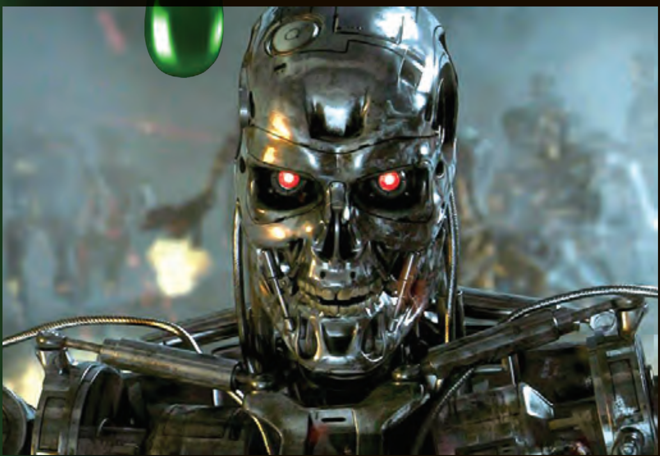
FELAKET: Loki, Tesseract'ı kullanarak uzaylı istilacıları Dünya'ya getiren bir solucan deliği açıyor.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Süper kahramanlarımız istilacılarla ve Loki'yle savaşarak onları durduruyor.

SİZ NE YAPIN: Kardeşiniz veya oğlunuz ihanetleriyle ve manipülasyon yeteneğiyle ünlü bir yarı tanrıysa onu çok dışlamayın, darlamayın; vatana millete hayırlı, kendine güveni olan bir birey olarak yetiştirmeye çalışın. Ha yine sapıtıp bir yerlere saldırırsa ve sonra yakalanırsa "yüzlerce yıldır uğraştım olmadı ama yine de onu kurtarayım, bu sefer kesin fikrini değiştiririm" diye düşünmeyin, bırakın çeksin cezasını. Dünya'da yaşayan sıradan bir insansanız da… Sıradan insan olmaktan çıkmaya çalışmak en güzeli. Kahramanlar zor ölüyor. Stark'a stajyer veya Shield'a ajan olarak girmeye çalışmak iyi bir başlangıç olabilir. ■ **ÖMER**

AY SONU DURUM RAPORU: Vallahi bu kadar toplu istiladan sonra halen hayatta kalabildiyseniz bravo. Ama tabii ki en kötüleri bizi en sonda bekliyor.

NÜKLEER FELAKETLER



TERMINATOR

FELAKET: Skynet ismindeki yapay zekâ insanlığa savaş açıp nükleer füzeleri başımıza salar, üstüne bir de seri üretim katliam robotlarıyla insanlığın kökünü kurutmaya girişir.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Bir şekilde düşmanın zaman makinasını ele geçiren direnişçilerin lideri John Connor geçmişe bir askerini yollayarak onu öldürmeye giden robottan önce annesini bulup kurtarmasını ister. İşler sonra çok karışır.

SİZ NE YAPIN: Bu Skynet yapay geri zekâlı mıdır diye sorun önce. Yahu zaten insanlığı nükleere boğmuşsun, yaşanacak bir dünya kalmamış, bir avuç direnişçiyi yenmenin tek yolu zaman makinası mıdır Allasen? Sanki lideri öldürünce başka bir lider ortaya çıkmayacak? Neyse ilk saldırıda tost olmadıysanız direniştesiniz demektir. John'a söyleyin kurutacaksa kurutsun artık şu robotların kökünü, onun yüzünden gereksiz devam filmleriyle kavrulduk geçmişte yahu. ■ **EREN E.**

WHEN THE WIND BLOWS

FELAKET: 1986 yılında Soğuk Savaş tam gaz devam ederken Britanya bir nükleer saldırı yaşar.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Filmde sade bir orta yaşlı çiftin yaşam mücadelesini izleriz, hükümet ne derse yapıp yaklaşan felakete hazırlanırlar ve patlamayı atlatırlar da. Lakin radyasyon yağmurlarına direnemezler uzun vadede.

SİZ NE YAPIN: Nükleer saldırı gelecek dendiğinde bunu ciddiye alıp erzak toplayın. Sonra güvenli bir yerlere sığınmaya bakın. Baktınız olmadı hiç kasmayın, çıkın İstanbul'un en yüksek yerine ve bu çöpten şehrin yıkımına ön sıradan bir koltuk ayırtın. Nasılsa patlıyoruz bari manzaramız güzel olsun değil mi? ■ **EREN E.**



DR. STRANGELOVE – OR: HOW I LEARNED TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB



FELAKET: Pek çok tuhaflık, absürtlük ve aptallık sonucu bir Amerikan hidrojen bombası yanlışlıkla Sovyet üssüne düşer ve bir nükleer felaketin fitilini ateşler.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Politikacılar ve ordu mensupları bir odada oturup boş boş konuşuyorlar genelde.

SİZ NE YAPIN: Politikacılara güven olmaz arkadaşlar, siz yine elinizden geldiğince saklanmaya bakın. Savaş uçağında falansanız bombanın üstüne oturup da kapak devrelerini filan tamir etmeye çalışmayın hiç. Ha aklı selim bir politikacı bulursanız da ona deyin ki "birader sizin oralarda Soğuk Savaş serinletiyor olabilir ama biz buralarda kavrulduk nükleerden, az kısın şunu". ■ **EREN E.**



MAD MAX

FELAKET: Dünyada yakıt sıkıntısı baş gösterince nükleer savaşlar patlak verir ve medeniyet geriye gidip vahşi bir hale bürünür.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Sanki ortamda petrol sıkıntısı yokmuş gibi insanlar inadına acayip acayip arabalarına binip bolca anarşi yaratıyorlar. Yahu kardeşim otursanıza evinizde zaten her yer çöl, siz kim köpek buralarda dolanıyorsunuz?

SİZ NE YAPIN: Ortamda ne buluyorsanız üstünüze geçirip o tuhaf arabalara yakışacak tuhaf bir moda tarzı benimseyin. Çünkü yiyecekmiş, suymuş bunlar ikinci planda, artık önemli olan şekilli olmak. Bir de artık herkes delirmiş durumda o yüzden geniş takılabilirsiniz, kimsenin kimseye acımadığı bu alemde siz de zaten insanlığınızı yitirecekseniz bir süre sonra. ■ **EREN E.**

AY SONU DURUM RAPORU: Artık çok azımız kaldı dünyada yaşayan 250 milyon var ya da yokuz. Büyük finale hazır mısınız?

ARALIK

TOPYEKÛN YOKOLUŞ

KNOWING

FELAKET: Güneş patlamaları tehlikeli bir boyuta gelmiştir ve türlü çeşit felaket vuku buluyordur, bir bilim adamı baba işin sırrının yıllar önce gömülmüş bir parça kâğıttaki rakamlarda olduğunu düşünür ama kaçış imkansızdır.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Dünyanın sonuna Nicolas Cage'le giriyoruz en azından, bu da bir şeydir. Adam ne yaparsa yapsın her şey sarpa sarıyor, en sonunda kendi oğlu ve başka birinin kızını uzaylılara teslim edip gezegenin infilakını ailesiyle birlikte karşılıyor.

SİZ NE YAPIN: Uzaylılarla aranızı sıkı tutun, onları dışlamayın, onlar da insan. Onun dışında sıkı bir güneş patlaması zaten direktman patlamış mısıra dönmemiz demek olduğundan Cage'den örnek alıp ortamlar patlamadan aranızın bozuk olduğu kimselerle barış yapabilirsiniz. Ne de olsa 3 günlük dünya bu (cidden).

■ **EREN E.**





REBUILD OF EVANGELION II

FELAKET: Nasıl desem… Annesinin gücüyle tanrı olan ezik çocuk annesinin klonlarından birini kurtarmak için Second Impact'in devamı Third Impact'i, yani dünyanın sonunu getirecek olayı tetikliyor.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Durup izliyorlar ne yapacaklar. Mızraklı tuhaf çocuk gelip müdahale etmese komple herkes yok olacaktı da en azından az buçuk bir medeniyet kalıyor sayesinde.

SİZ NE YAPIN: Öncelikle eğer göreviniz robotunuzu kullanarak insanlığa saldıran meleklere karşı savaşmaksa bir zahmet o lanet robota binin! Eğer bu bol travmalı çocuğa güvenmek zorunda kalanlardansanız da gözünüzü seveyim onun travmalarına travma katmayın, destek olun, psikolojik yardım almasını sağlayın. Sonra vay efendim Shinji bir kız için dünyayı yok etti. Eder tabii, insan gibi davranmadınız ki çocuğa!

■ **ÖMER**

MELANCHOLIA

FELAKET: Ay kafamıza düşüyordur.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: İlk yarıda düğün dernek yapıyorlar alakasız uzun şekilde. Onlar heleloy loy loy derken biz Heinlein'ın Ay Zalim Bir Sevgilidir romanına maruz kalmak üzereyizdir. Zaten sonradan salar herkes.

SİZ NE YAPIN: Yani Ay geliyor görüyorsunuz, yapılabilecek bir şey yok. İster dağa kaç ister yerin altına in hiç fark etmiyor. Ülkelerin de zaten öyle süpersonik kurtulma planları filan yok, herkes durumu kabullenmiş durumda. Kalan son anlarınızı keyfinizce geçirin, birbirinizi boş yere üzmeyin.

■ **EREN E.**



THE MATRIX

FELAKET: Zamanında insanlarla robotlar arasında büyük savaşlar olmuş, robotlar kazanmış. Sonra insanları bir VR oyununa bağlamış ve yaşam enerjilerini batarya olarak kullanmaya başlamışlar.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Gerçek dünyada hayatta kalanlardan bazıları simülasyona girip aklı başında insanları oradan çıkarmaya çalışıyor. En sonunda robotlarla kırılgan bir barış imzalanıyor.

SİZ NE YAPIN: Size kalmış. Simülasyonun içindeyseniz ve haliniz, vaktiniz, keyfiniz yerindeyse sırf gerçek olduğu için gerçek dünyaya gitmeye kasmayın bence. İlla gerçek de gerçek diye tutturuyorsanız veya fakirseniz de kendinizi geliştirmeye, kafanızı açmaya bakın. Belki dışarıdan biri sizi keşfeder. Gerçek dünyadaysanız da şu Zion'un iç mimarisine bir el atın gözünüzü seveyim, fazla kasvetli, insanın içi bayılıyor. ■ **ÖMER**



THE WANDERING EARTH

FELAKET: Güneş yok olmazdan evvel genişleyecek ve Dünya dâhil birkaç gezegeni daha yutacaktır.

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Tüm uluslar birleşip akla zara bir kaçış planı hazırlarlar: Dünya'nın g*tüne motor takmak! Çin'in parlak fikri Dünya'yı başka bir güneşin yörüngesine sokmaktır, bunun için uzayda 2.500 yıl boyunca gideceğimiz devasa bir plan oluşturulur ve belli yerlere dev füzyon motorları takılır. Bu sayede Dünya önce Jüpiter'e yanlayıp oradan alacağı ivmeyle yoluna devam edebilecektir.

SİZ NE YAPIN: Bu akıllara durgunluk, sakinlik, huzur veren planın mimarı Çinliler hesapta hata yapmışlardır ve Jupiter'e yaklaştığımızda gezegenin çekim kuvveti artarak Dünya'yı yutmaya başlar. Siz de hiç kasmadan filmdeki taktiği uygulayıp Adana'daki güneşe tabanca sıkan adam gibi Jüpiter'in dev kızıl gözüne ulaşacak kadar bir alevi motorlardan sıkmaya çalışın. Hidrojen bazlı Jüpiter gözü kamaşınca bi' aksırıp tıksıracak, Dünya'yı iten bir şok dalgası oluşacaktır. Sonra da 2.500 yıl boyunca motorlara bir zeval gelmemesini umun. Bence müthiş plan. ■ **EREN E.**





THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

FELAKET: Uzaylılar gelip "bilmemne gezegenindeki duyuruyu okuduysanız bildiğiniz gibi gezegeniniz yeni hiperuzay otoyolu inşasının üzerinde, yıkılması lazım" diyorlar ve puf!

FİLMDE NE YAPIYORLAR: Ne yapacaklar, bir şey yapamıyorlar. Her istilaya gelen uzaylı tam da bizim karşısında savaşabileceğimiz kıvamda olacak değil ya...

SİZ NE YAPIN: Valla ne önersem boş. Her an gelebilirler diyerek bilim insanı olup duyuruların asılı olduğu gezegene gitmemizi sağlayacak uzay seyahati teknolojilerine bir an önce kavuşmamız için çalışabilirsiniz. Bu sırada da bol bol arkadaş edinmeye çalışın, hangisinin bir yokoluşta otostop çekerken sizi yanında götürecek bir uzaylı çıkacağını bilemezsiniz. Yunuslarla da arkadaş olmayı deneyebilirsiniz ama o kesin sonuç verir mi emin değilim. Veya kafanıza kese kâğıdı geçirebilirsiniz ama onun işe yarayacağını sanmıyorum. Yalnız tabii ne yaparsanız yapın havlunuz yanınızda olsun. ■ **ÖMER**

AY SONU DURUM RAPORU: Size de bir rahatlama geldi mi? Ben biraz huzur buldum valla tüm bu olaylardan sonra, iyi geldi yıkım mıkım. İnsan minsan da kalmadı, yeni dünya düzeni hayırlı uğurlu olsun.



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Natalie Erika James **OYUNCULAR:** Emily Mortimer, Robyn Nevin, Bella Heathcote **IMDb NOTU:** 5,9

RELIC

Unutmak mı yoksa unutulmak mı daha kötü?

Birçoğumuz yaşlılıkla bir gün karşılaşacağız ve insan doğasının gereği en büyük korkumuz ölümle olan raksımızdaki adımların günbegün hızlanması. İşte hem bu korkuyu çok derinlerde de olsa yaşatan hem da yaşlılık ve unutma üzerine bir film Relic, hem de en ürkütücüsünden.

Yaşlı annesinin 3 gündür görülmemesi üzerine kızını da alıp anılarının gömülü olduğu eve gelen Kay'in ve ailenin üç kuşak kadınının birbirlerine olan bağlarını gözden geçiren, kırıklıklar, umutsuzluk ve tedirginlikle dolu bir öykü bu. Ama hepsinden derinde sevgi de var ve o sevgi Kay'in filmin en kritik kararını da vermesini sağlayacak sonradan.

Kay'in annesi Edna kendi kendine yetebilen yaşlı ama dinç bir kadın olsa da demansın ilk evrelerinde olduğu anlaşılıyor ve onun zihninin karanlık dehlizlerinde yavaş yavaş kayboluşu evin içinde olan hatıratların çürüyüşüyle ve bir zamanlar gülüşlerle, iyi anılarla dolu olan yerin insanı boğan kasvetli bir yapıya dönüşmesiyle simgelenmiş. Kay'in kızı Sam'se bu iki kuşak arasında sıkışmış, kendine çıkış yolu arayan bir genç kız. O da sevgisinden sebep hem annesine hem ninesine karşı sorumlu ama kendi hayatını da yaşamak istiyor. Üçlünün evde geçirdiği anlar gerilimi çok iyi ayarlanmış mizanpajlarla dolu ve gitgide çürüyen evle birlikte kadınların ilişkisinin de bozulmaya başladığını görüyoruz. Edna'nın aklı gidip geldikçe ev de buna tepki veriyor, Kay ve Sam ne kadar reddetmeye çalışsalar ve alternatif çözümler arasalar da aile geride bırakılamayacak kadar önemli onlar için. Zaten filmin vermek istediği fikir de bu biraz, yani hastalığı kabullenme ve onunla yüzleşme süreci. O kişi sevdiğiniz biriyse zor da olsa onun artık bir zamanlar olduğu kişi olmadığını, ondan geriye kalanları yaşatmanın yapabileceğiniz tek şey olduğunu kabulün filmi Relic.

Tıpkı The Babadook gibi gerçek yaşamdaki bir sorunu (o filmde yalnız başına çocuk büyüten bir anne konu edilmişti) alıp onu bir korku filmi kılıfına sokan yapımın set tasarımları, ses dünyası ve kurduğu atmosfer sizi bütünüyle içine çekerek bir buçuk saat boyunca yakanıza yapışıp bırakmıyor. Bu ilk uzun metrajında gayet dengeli ve temiz bir işe imza atan Natalie Erika James'i de radarıma aldım şahsen ve ondan gelecek yeni işleri sabırsızlıkla bekliyorum. Bir korku filmi olarak belki aradığınız her şeyi bulamayacaksınız bu yapımda ama yarattığı farkındalığı ve yaşamlarımızdaki ürkütücü bir gerçekliği son derece insani şekilde ele alışını da takdir edeceksiniz.

Mutlaka izlenmeli demiyorum ama ara sıra gerçekliği böyle eğip büken özgün yapımları izlemenin de kişisel bakış açımızı geliştirmek adına çok gerekli olduğunu ve biz ona ne kadar sırt çevirsek de ölümle unutuluşun sadece vaktini kolladığını bilerek yaşamanın daha anlamlı bir yaşam tecrübesi sunacağını düşünüyorum varoluşlarımıza.

UNUTMAK ÜZERİNE 3 ÖYKÜ



Eternal Sunshine of the Spotless Mind *(2004)*
Kötü giden bir ilişkiyi hafızasından sildirmeye karar veren çiftin naif ve buruk öyküsü son derece sürreal bir şekilde anlatılırken oyuncular da resmen döktürüyordu. Aşka, hafızaya ve anılara dair unutulmaz bir yapım.



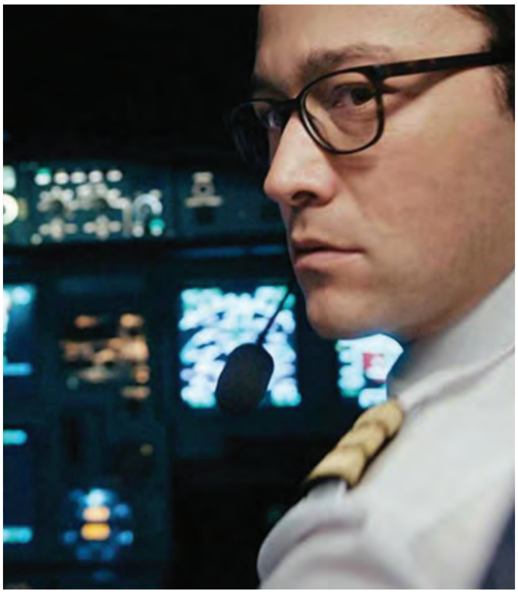
Memories of Tomorrow *(2006)*
Şirket CEO'su Masayuki Saeki'nin düzenli yaşamı Alzheimer belirtilerinin görülmesiyle derinden sarsılacak ve bu yeni hayata alışması için her türlü desteğe ihtiyacı olacaktır. Fazla melodrama kaçmayan gerçekçi ve insancıl bir yapım.



A Moment to Remember *(2004)*
Güney Kore'den gelen en acıklı dramdan bile acıklı bu aşk öyküsünde genç bir çiftin zamansızca gelen Alzheimer'la imtihanına şahit oluyoruz. Film bir yandan kaliteli bir fakir yakışıklı adam ve zengin genç kız öyküsü anlatırken bir yandan da hastalığın ağır bir tasvirini yapıyor. Mendilsiz izlenmez.

EDİTÖRÜN NOTU: Ağır ilerlese de derdini çok güzel anlatan anlamlı ve etkileyici bir film Relic. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Patrick Vollrath **OYUNCULAR:** Joseph Gordon–Levitt, Omid Memar, Aylin Tezel **IMDB NOTU:** 6,3



7500

Prime'ın yeni filmi bir uçak kaçırma vakasını anlatıyor. Bunu da kâh seyircinin klostrofobisine kâh da ırkçı klişelere yaslanarak yapıyor maalesef. 7500'ün bilhassa ikinci yarısı o kadar kötü ki Joseph Gordon-Levitt'in başarılı performansı dahi zevahiri kurtarmaya yetmiyor.

Film aslında hiç fena bir başlangıç yapmıyor: Donuk havaalanı kamera görüntüleri, kokpitteki sıradan ama fazlasıyla teknik prosedürler vb.'yle yavaş yavaş yükselen gerilim seyirciyi hakikaten içine alıyor. Sonraysa sahneye Kreuzberg'in bağrından kopmuş Müslüman Türk teröristler çıkıyor. Bayağı bayağı tekbirler getirerek kokpite dalmaya çalışıyorlar falan. Bu arada Levitt'in canlandırdığı pilot Tobias karakterinin çocuğunun annesi de Türk ve hosteslerden biri. Bu yolla "benim Türk arkadaşlarım da var" klişesi de layıkıyla yeniden üretilmiş. Bu arada teröristlerin motivasyonunu anlamayı, karakterleri daha iyi tanımayı falan beklemeyin, yok öyle bir şey. Ayrıca sırf sosyal mesaj kaygısıyla yazıldığı belli olan, Tobias'ın teröristlere verdiği bazı tepkilerin fazlaca karikatürize kalması, apayrı bir eksi olmuş 7500 adına.

Kısacası ne bileyim, yani yıl 2020, hâlâ mı uçak kaçıran Müslüman teröristler? Sıkmadı mı abi bu muhabbet? Neyse ki bu sefer Araplar yerine de bizi tercih etmişler, sağ olsunlar. Neticede sık yuvarlanan taş yosun tutmaz :) **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu yazıyı yazmaya sadece hayatınızın bir buçuk saatini kurtarmak için gönüllü oldum. Kıymetimi bilin :P ★★☆☆☆

YÖNETMEN: Junichi Sato, Tomotaka Shibayama
SESLENDİRENLER: Shida Mirai, Hanae Natsuki **IMDb NOTU:** 6,8

A WHISKER AWAY

Çok tatlı film ya. Kızımız Muge tam bir kedi. Etrafını umursamadan yaptığı ani dengesizlikler, vücut dili falan hakikaten içine kedi kaçmış bir insan nasıl olur, aha böyle olur, acayip sevdim kendisini. Ve kısa süre sonra da öğreniyoruz ki Muge zaten istediği zaman kediye dönüşebilme gücüne sahipmiş.

Filmin ilk yarısı Muge'nin âşık olduğu çocuğun peşinden hem kedi hem insan olarak koşmasıyla geçiyor, çok sıcak, çok eğlenceli. İkinci yarısıysa biraz Ghibli filmlerine bağlıyor, yarı kedi yarı insanların şehrine gidiyoruz, kovalamacalar şunlar bunlar oluyor. Filmin bu ikinci yarısı da hoş ama bir Ghibli filmi gibi de değil şimdi. Keşke filmin o ilk yarısındaki ruh film boyunca korunsaymış dedim ama bu haliyle de güzel A Whisker Away, anime seviyorsanız pas geçmeyin. Mari Okada yazmış zaten, boş iş yapmaz Mari Okada. **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Bütün film ilk yarısı gibi olsa beş yıldızı basardım ama yine de bütün olarak da güzel hâlâ. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Aaron Schneider **OYUNCULAR:** Tom Hanks, Stephen Graham, Elisabeth Shue **IMDb NOTU:** 7,1



GREYHOUND

Sizi bilmem ama bir film kadrosunda Tom Hanks ismini görünce benim için otomatikman izlenecekler listesine giriyor, hele bir de işin içinde 2. Dünya Savaşı varsa zaten kombine almış gibi hissediyorum.

Şimdi eğri oturalım doğru konuşalım, bu filmi izlenebilir kılacak iki şey var; ya deniz savaşları ya da Tom Hanks. Bunlardan birini aşırı sevmiyorsanız Greyhound'un sizi pek saracağını sanmıyorum, zira filmde başka bir şey yok.

Ama eğer ki benim gibi "captain on the bridge" lafını duyunca tüyleri diken diken olan, hele o 76mm'lik toplar ateşlenince kendinden geçen biriyseniz Greyhound'u bir çırpıda izleyeceğinizden şüphem yok. **MUTLU**

EDİTÖRÜN NOTU: Tarihi hissiyat ve görseller başarılı. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Shinichiro Ueda ○ **OYUNCULAR:** Takayuki Hamatsu, Mao, Harumi Syuhama, Yuzuki Akiyama ○ **IMDb NOTU:** 7,7



ONE CUT OF THE DEAD

Baştan belirtmek gerekir ki oldukça sıradışı bir film One Cut of the Dead. Filmin ilk yarım saati tek çekim ve izlerken "lan film böyleyse yandık" dedirten berbatlıkta bir film gösteriyor, film içinde film izliyoruz yani. Lakin geri kalanı başta izlediğimiz filmi bu berbatlığa getiren duruma odaklanıyor ve bu noktadan itibaren film şaha kalkıyor.

Başta izlediğimiz filmi bu hale getiren olaylar inanılmaz derecede komik. Cidden uzun süredir en güldüğüm filmlerden biri oldu One Cut of the Dead. Fakat ekibin bütün olumsuzluklara rağmen filmi ayakta tutmaya çalışması saf sinema aşkına dair de harika bir örnek. Ayrıca film çekilirken hem girişteki filmin, hem de filmin öyküsünü anlatan kısmın aslında aynı anda çekilmiş olması teknik açıdan muazzam bir başarı. Tek kalemde çekilmiş üç katmanlı bir filmden bahsediyoruz.

Kısacası ucuz bir zombi filmi beklerken mizahı, tekniği ve karakterleriyle beni kendine hayran bırakan bir filmle karşılaştım. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: B-Movie ve kült sinema hayranları çok keyif alacaktır. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Gyna Prince-Bythewood ○ **OYUNCULAR:** Charlize Theron, KİKİ Layne, Matthias Schoenaerts ○ **IMDb NOTU:** 6,7

THE OLD GUARD

Ölümsüzlerden kurulu bir grup insanın öyküsü The Old Guard. Bir çizgi roman uyarlaması olması ve Netflix çatısı altından çıkması sebebiyle içi oldukça boş çıkar diye düşünürken film beni şaşırtarak az ama öz aksiyon sekanslarıyla bezeli keyifli bir karakter öyküsü olmaya soyunmuş. Artık yaşını hatırlamayan Andy'nin liderliğindeki ekip kendilerindeki bu ölümsüzlüğün sırrını çözmek isteyen 3. sınıf kötü adamlara karşı savaşıyorlar film boyunca ama esas önemli olan kısımlar çoğunlukla kendi aralarındaki muhabbetlerinden çıkıyor. Charlize ablamız yine müthiş ve filmi tek başına sürüklemiş diğerleri de ona ayak uydurabilmiş. Zaten grubun kimyası çok iyi olduğu için filmin teknik konulardaki vasatlığını da görmezden gelebiliyorsunuz rahatlıkla. Evet çok büyük bütçeli ve görsel olarak muazzam bir yapım değil bu ama içerdiği karakter anları ve ölümsüzlüğün doğasına dair az buçuk felsefi fikirleri sizi güzel oyalıyor süresi boyunca, ben sıkılmadan izledim. Boş vakitte fazlasıyla gideri var. ■ **EREN E.**



EDİTÖRÜN NOTU: Çıtır çerez bir film olsa da sırf Charlize'in performansı ve enteresan konusuyla izlenmeyi hak ediyor. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Vaclav Marhoul ○ **OYUNCULAR:** Petr Kotlar, Nina Suvenic, Udo Kier, Harvey Keitel, Stellan Skarsgard ○ **IMDb NOTU:** 7,3



EDİTÖRÜN NOTU: Çok etkileyici olduğu kadar travmatik etkileri de olabilecek bir yapım bu. Ona göre izlemeyi düşünün. ★★★★☆

THE PAINTED BIRD

Acıların kişiyi daha erdemli ve güçlü kılacağı söylenegelir lakin bunun tersi olur çoğunlukla, yani gördüğünüz şiddet ve kötülük sizi de bir zalime çevirir. İşte bu temayı 2. Dünya Savaşı esnasında oradan oraya savrulan bir çocuğun gözünden anlatıyor Çek, Slovak, Ukrayna ortak yapımı The Painted Bird. Hem de öyle bir anlatıyor ki film bittiğinde yorgun, yaşlı ve yıpranmış hissediyorsunuz. Savaşın acımasızlığının gerçekçi tasvirleri ve yoğun şiddet ve cinsellik kullanımı insanların çaresizlik anlarında nasıl canavarlara dönüşüp deliliğe nasıl da kolay geçtiklerini belgeler nitelikte. 1989 yapımı Come and See'yi fazlasıyla anımsatan yapım uluslararası geniş bir kadroya da sahip. Ama onca zulmün içerisinde ne bu kadronun performanslarına odaklanabiliyor ne de muhteşem siyah beyaz çekimlerin tadına varabiliyoruz. İzlemesi zor ama saygı duyulası bir iş The Painted Bird. ■ **EREN E.**



HAYKO CEPKİN & BURAK MALÇOK
KARANTİNA GÜNLÜKLERİ



Hayko Cepkin'in ilk çıktığındaki tarzıyla bugün arasında epey fark var, ruhu sürekli değişim ve dönüşümlere gebe bir insandan daha azını beklemezdim zaten. Metal, indie-rock, elektronik filan derken kendisi huzuru ilahilerde bulmuş anlaşılan. Zira salt Hayko'nun bol nağmeli vokalleri, hüzünlü piyanosu ve Burak Malçok'un ney partisyonlarından oluşan Karantina Günlükleri bir akustik albüm değil aslında. Bildiğimiz sevdiğimiz Hayko şarkılarının ilahiye uyarlanmış versiyonları. Bir Teoman'ın Kara Antoloji'si kadar bol çeşitliliği ya da Pentagram'ın Akustik'i kadar "akustik" bir yapısı kesinlikle yok. Hayko'nun şarkıları zaten yeterince acılı ve ağlatıcıyken bir de bunların daha slow ve hüzünlü söylendiğini düşünün. Artık albümden huzur mu bulursunuz, depresyona girip kendinizi camdan mı atarsınız bilmem. Ben bir noktada sıkıldım dinlerken zira artık Hayko'nun müziğinden çok da zevk alamadığımı fark ettim. Bu herkes için değişir tabii ama kişisel yorumlarımızın ötesinde albümün hayli tekdüze şekilde ilerlediğini, iniş çıkışlar olmadan ninni gibi başlayıp bittiğini de kabul etmek gerek. Galiba çiftlik miftlik kafası fazla huzur verdi Hayko'ya, kendisini şehrin kaosuna geri bekleriz. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Baştan sona doya doya ağlak Hayko dinlemek isteyenler buyursun. Radiohead bir Hayko iki zaten bu milleti üzmek konusunda.. ★★★☆☆

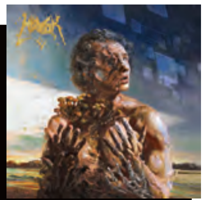


ENSIFERUM
THALASSIC

Şöyle bir Finlandiya yaylalarına bağıran adamlar mı çekti canınız? Yüce dağlardan eko mu istiyorsunuz? Buyurun âlâsı geldi. Köklü metal gruplarından Ensiferium bu yeni çalışmasında yine "aldım kılıcı elime, yürürüm el âlemin ceddine" türünde parçalar icra etmiş ama bir şekilde kendisini de pek tekrar etmemiş. Hatta gruba yeni katılan klavyeci Pekka Montin'in clean vokalleri de üstlenmesiyle bayağı dinamik bir gruba dönüşmüş yeniden. Bundan önceki Two Paths albümü biraz hantal kalıyordu ve aranan kan bulunmuş belli ki. "Rom, Kadın, Zafer!" diye naralar attıkları meyhane türküsünden başlayarak hemen her parça kendi kimliğine ve ruhuna sahip. Gerek baladlar olsun gerek Midsummer Magic gibi daha İskandinav folkloruna kayan parçalar olsun melodiler ağır gitar riff'leri tarafından boğulmadan özgürce yayılmışlar albüme. Elbette arada hayvan vokaller de mevcut ama onlar bile bu ahenkli kokteylde durmaları gereken yeri biliyorlar. Sözün özü albüm olmuş, bu sıcaklarda benim gibi God of War'un soğuk ortamlarına daldıysanız arkaya açacağınız soundtrack de bu olsun. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: 25. yıla yakışan güç ve enerjide bir albüm olmuş. Finli Vikingler yine coşturmuş. ★★★★☆

HAVOK
V



Biz old school thrash metal manyaklarının herhalde en çok yokluğunu çektiği şey, o eskilerin kalitesinde, eskilerin sertliğinde şarkılar dinleyememek, gruplar bulamamak olsa gerek. Ama aslında thrash metal dünyası bizim düşündüğümüzden daha canlı: Evile, Warbringer, Havok gibi gruplar o bayrağı başarıyla taşıyor ama nedense ülkemizde çok da bilinmiyorlar.

Belki siz de Havok'la V sayesinde tanışacak ve 'ben bunları daha önce niye dinlemedim?!' diyeceksiniz. Yani daha önce dinlemediyseniz de şanslısınız çünkü grubun şimdiye kadarki en iyi albümüyle başlangıç yapacaksınız demektir.

Zaten ilk şarkının Metallica'nın Blackened'ını dev biçimde andıran giriş tınılarıyla sağlam bir yolculuğa çıkacağını anlıyor insan. Albümün geri kalanı da çoğunlukla Metallica ve Megadeth esintili diyebilirim. Hele ki Ritual of the Mind diye bir şarkı var, o kadar çok dinledim ki sabahları kalktığımda resmen riff'lerini kafamın içinde duyuyorum artık :) Başınıza gelecekleri şimdiden söyleyeyim de, hazırlıklı olun yani.

Havok, V ile son yıllarda çıkan en iyi thrash albümlerinden birinin altına imzasını attı ve bu arenada ben de varım dedi. Ufak bir ihtimal de olsa vokallere alışmanız zor olabilir, ama bunu aştığınızda muhtemelen favori gruplarınız arasına Havok'u da ekleyeceksiniz. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Bir iki kere dinledikten sonra bir de bakmışsınız loop'a alıyorsunuz, o derece güçlü bir albüm. ★★★★☆



TUĞBEK ÖLEK

YARATICI: David Wiener · OYUNCULAR: Jessica Brown Findlay, Harry Lloyd, Alden Ehrenreich · IMDb NOTU: 7,0

BRAVE NEW WORLD

Ford belanızı versin sizin!

O, wonder!
How many goodly creatures
are there here!
How beauteous mankind is!
O brave new world,
That has such people in't!

Diziye isim veren romana isim veren dizeler... Yani bir anlamda dizeden uyarlama bir dizi. Öyle mi? Yoksa değil mi? Bütün bir roman Shakespeare ile mutluluk arasında tercih yapma ikilemi üzerinde yürürken ve kitabın ismi bile Shakespeare'in dizelerinden gelirken, sen nasıl olur da Shakespeare'i komple hikâyeden çıkarıp da dizine halen Brave New World diyebilirsin?

Dizilerin, filmlerin uyarlandıkları esere birebir uyması gerekmez bence. Uyarlama sınırlamamalı, ilham vermelidir esere. Ama bir cümlesi, olayı, karakteri bile tutmayacaksa birbirini, nasıl "Based on Aldous Huxley's Novel" dersin?

Oturup kendi kıçından uyduracaksan her şeyi... ne demeye uyarlama yaparsın? Canın çok istediyse bilimkurgu yazmak, yaz. Çok beğendiysen üstadın kurgusunu, sende yoksa öyle bir hikâye, utanma çal. Kimler neleri çalmış, sen çalsan kim ne diyecek?

Ama uyarlıyorum diye neden bir klasiğin bütün içini boşaltıp da kafana göre saçma sapan bir şeylere çekersin?

Hayır, sorun şu ki, belli ki, sende zaten bu romanı anlayacak akıl, anlamışsan da çekecek omurga yok. İlla ki aksiyonlu, vurdulu, kırdılı bir şeyler çekecektiysen, yahu yer gök gençlik romanı dolu saçma ve popüler, kap birini yürü. Drama, vahşet, orgy, drama, vahşet, orgy dön gitsin... İki karakter durup da tek bir anlamlı diyaloğa girmeyecekse... Ne işin var senin modern klasiklerle, romantizmle, düşünsel romanlarla. Altı üstü Peacock'un parasını alacaksın. Bin türlü yolu var değil mi? Bilmediğin işlere neden giriyorsun?

Hayır tutup da şu esere bir şey katacak olsan, yıkıp döktüğünü görmezden gelelim. Ama belli ki Westworld'den şunu sokuşturmuşsun, The Matrix'den bunu araklamışsın, şuran Ex-machina, buran Black Mirror... Sonunda karakterlerin adını ve dizinin ismini de Huxley'den çalmışsın. Bir set, üç oda, 10 bölüm koyduk gitti, hay aferin size.

Ya durun çok canım çekti ben de bir Yüzüklerin Efendisi uyarlamak istiyorum size müsaadenizle. Bakarsınız Pea'cock bize de birkaç milyon atar:

Hikayemiz genç ve heyecanlı Boromir'in maceralarını anlatmaktadır. Boromir baba baskısından kaçıp çeşitli maceralara atılırken Gandalf isminde bir kıza âşık olur. Gandalf başta Boromir'in aşkını reddeder ama ev arkadaşı Saruman'ın da arabuluculuğuyla sonunda aşka kalbini açar. Ama bu arada Saruman siyah bir trans kadını hazmedemeyen toplum içinde derin bir bunalıma düşmüştür. Boromir ve Gandalf onu kuleden atlayarak intihar etmekten son anda kurtarır ve bu olay onları üçlü bir aşk sarmalına savurur. Sevgilisini en yakın arkadaşıyla paylaşmayı hazmedemeyen Gandalf, intikam amacıyla Faramir'i baştan çıkarır.

Bu aşk sarmalı nice orgy'lere doğru savrulurken bir yandan da Gondor ile Lothlorien arasındaki ticaret savaşı tüm kıtada ekonomiyi zorlamaktadır. Bunu fırsat bilen iş mogulu Sauron fiyatlarda manipülasyon yapmakta, ork işçi çalıştırarak maliyetleri düşürmektedir. Ünlü ekonomist Legolas ve sendika lideri Gimli'yi de yanlarına alan kahramanlarımız bütün ork'ları sendika yapısında örgütlemek için yola çıkarlar. Ama hesaba katmadıkları şey Shire'dan gelen beş müfettişin onlara kurduğu tuzaktır.

Tolkien'in Yüzüklerin Efendisi romanından uyarlanmıştır...

EDİTÖRÜN NOTU: Ne Brave New World böyle bir şey, ne de uyarlama dediğimiz böyle bir şey.

★☆☆☆☆

YARATICILAR: Frank Miller, Tom Wheeler **OYUNCULAR:** Katherine Langford, Devon Terrell, Gustaf Skarsgard **IMDb NOTU:** 5,7 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



CURSED

Herhalde ömrümde izlediğim, okuduğum bir şekilde maruz kaldığım Kral Arthur uyarlamalarını dizsem buradan Ay'a uzay asansörü olurdu. Tamam yapılmasına karşı değilim de arkadaş bu işin bir ayarı olmalı, yok mu hiç Kral Arthur Uyarlamaları Komisyonu şunları bir hizaya sokalım? Frank Miller (dizi onun grafik romanından uyarlanmış) galiba bunadı artık zira Nimue'nin (yeni kendinden spoiler'lı Gölün Hanımı) öyküsünü anlatan Cursed bir bakıyorsunuz kan vahşetin gırla gittiği 300 tarzı karanlık bir yola sapıyor, bir bakıyorsunuz Xena: Warrior Princess gibi eğlenceli bir fantastik macera olmaya öykünüyor. Ve ikisi de olamıyor sonuçta. Oyunculuklar en azından başroldeki üçlü için fena sayılmaz ama geri kalan her şey orijinal öykünün kötü bir karikatürü gibi. Görselliğe verilen emeğe ayrıca acıdım. Hadi siyahi Arthur ve ayyaş bir Merlin'e lafım yok ama diğer herkes o kadar sıkıcı ki... Zaten seride ilginç olaylar hep banal kişilerin başına geliyor, bu da karakterlere bağlanmaktansa bir el daha Candy Crush oynama isteği yaratıyor izlerken. Zar zor izlediğim on bölümün arkası yarın gibi bitmesi de cabası oldu benim için. Gidin bunu yerine Camelot, Merlin gibi eski uyarlamalara bakın daha iyi çok yuvarlak masanız geldiyse. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Warrior Nun izleyin daha iyi bunun yerine. ★★☆☆☆

YARATICI: Jason Segel **OYUNCULAR:** Jason Segel, André Benjamin, Eve Lindley, Richard Grant, Sally Field **IMDb NOTU:** 6,6 **YAYINLANDIĞI KANAL:** AMC



DISPATCHES FROM ELSEWHERE

Ortamlarda Jason Segel'la ilgili yıllardır "ulan bu adam da romantik komediden başka bir şeyde oyna(ya)mıyor" nev'inden yorumlar yapılır. Etrafınızda da bu tarz yorumlar yapan insanlar varsa kendilerine hemencecik bu diziyi önerin (kendiniz de izleyin tabii!). Zira Segel, hem yaratıcısı olduğu hem de başrol oynadığı bu yeni ufak diziyle çok farklı denizlere yelken açmış cidden. Bir tık şahsi ama aslında vermeye çalıştığı hissiyat da fazlasıyla kolektif bir iş. Kafanız mı karıştı? Eh mevzular biraz karışık bu dizide.

Dizi, birbirinden epey farklı görünen ve yaşadıkları hayatı eksik hisseden dört sıradan insanın, bir "oyun" vesilesiyle bir araya gelmesi ve çeşitli bulmacaları çözerek, söz konusu oyunun arkasındaki gizem perdesini aramaya çalışmalarını anlatıyor. Böyle söyleyince yavan durduğunun farkındayım ama DfE bu işi öyle temiz yapıyor ki, ortam ve aktiviteler point & click macera oyunlarını anımsatıyor. Dizinin geneline yayılan dördüncü duvarı yıkma tercihi de gayet iyi olmuş bu arada. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Ben beğendim. "IMDB puanı 6.5 üstü her iş göz atmaya değerdir" tezim de bir kez doğrulanmış oldu böylece. ★★★★☆



YARATICI: David Farr **OYUNCULAR:** Esme Creed-Miles, Mireille Enos, Joel Kinnaman **YAYINLANDIĞI KANAL:** Amazon Prime **IMDB NOTU:** 7,5

HANNAH

Hanna'nın filmini severek izlemiştim. Konusu standart süper asker yaratma ikilemi gibi dursa da işlenişi bakımından orijinalliğini koruyordu.

İlk sezon filme aşağı yukarı paralel gidiyor. Anne karnında DNA'sı kurt genleriyle karıştırılmış Hanna, annesine âşık olduğu için onu bu araştırmadan kaçırıp kendi çocuğu gibi büyüten Erik'le yaşarken CIA onları bulunca olaylar karışmaya başlıyor. Fakat son bölümde bu sefer Hanna gibi birçok başka deneğin de olduğunu öğrenip onların peşine düşüyoruz. İkinci sezonda biraz daha az vahşi, biraz daha espiyonajımsı bir hava alıyor dizi. Biraz ilaç şirketlerinin, biraz insan olmayı öğrenmeye çalışan Hanna ve bildiğinden kopamayan arkadaşı Clara arasındaki insan ilişkileri üzerinde duruyor, bu dengeyi de güzel sağlıyor.

Film keşke daha uzun olsa, keşke her şey ve herkes hakkında daha fazla şey öğrenebilseydik demiştiyseniz bence diziyi de seversiniz. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Aksiyon ağırlıklı bir filmi derinlikli bir diziye dönüştürmek kolay iş değil ama Hanna bunu yapmış işte. ★★★★☆

ÖMER AKDAĞ

SING YESTERDAY FOR ME

Spoiler: Kimse şarkı söylemiyor

Bu arkadaşlar böyle sıradan bir anime. Sıradan insanlar var, yaşıyorlar, âşık oluyorlar falan... Dramatik, akıllara kazınacak anları vs. yok. Kendi halinde bir seri, güzelliği de burada.

Rikuo üniversiteden sonra hâlâ hayatıyla ne yapacağına karar verememiş ve part time işlerde çalışan biri. Bunun üniversiteden beri âşık olduğu Shinako diye bir kız var. Bu ikisine âşık başka bir kız ve bir oğlan var. Bunların etrafında dönen bir aşk dörtgeni Sing Yesterday for Me.

"Karakterleri çok sevdim" demek istiyorum aslında ama yalan olur hani. Karakterlere ne net olarak sevgi ne de net olarak nefret besleyebiliyorsunuz. "Yahu şu adımı at artık!", "Karar ver ulan artık karar ver!", "Orada ona söylemen gereken o değildi!", "Orada kendine söylemen gereken o değildi!" diye diye, karakterlere gıcık ola ola izliyorsunuz ama bir taraftan insana kendi geçmişinde yaptığı salaklıkları, yapamadıklarını, ulaştığı yanlış çıkarımları hatırlatıyorlar, bu gerçekçilikleri nedeniyle de karakterlere sempati beslemeden edemiyorsunuz.

Bu karar vermede, kendini değerlendirmede, başkalarını değerlendirmede beceriksiz karakterlerle darmadağın bir duygusal yolculuk Sing Yesterday for Me. Bu darmadağınıklığı artık toparlayamaz dediğinizde de son bölümünde şahane, tam kendi tarzına uygun bir final yaparak toparlıyor. Dinlendirici ve ufaktan hislendirici bir anime arayanlara önerilir.



KISA KISA

■ "Demon Slayer'ın live-action'ında Nezuko'yu kim canlandırsın?" diye soran bir fan anketinde birinci uzak ara Kanna Hashimoto oldu (Gintama'dan Kagura, Kaguya-sama'dan Kaguya, Assassination Classroom'dan Ritsu).

■ Amazon Kindle, Japonya dışında 15'ten fazla light-novel'ı yayından kaldırdı. Tepkilere ve sorulara rağmen konu hakkında yorum da yapmadı.

■ Japonya dışındaki ilk gerçek boyutlu Gundam heykeli Şangay'da kuruluyor (Seed'den).

■ Japonya'daki canlı etkinlik - konser gelirleri geçen yıla göre %70 düşmüş. Normal.

■ Karakter tasarımcısı Terumi Nishii, Netflix animelerinin normal animelerden 2 veya 3 kat daha fazla bütçeye sahip olduğunu ama bu gelirin animatör maaşlarına yansımadığını belirtti.

■ Eylül'de bitecek olan The Irregular at Magic High School romanlarına 2 tane devam gelecek. Biri karakterlerin lise sonrasını, biri de lisedeki yeni karakterleri konu edinecek.

■ Death Note'un küçük bir kâğıt parçası içeren bir bölmeye sahip resmî saati satışa çıktı. Acil durumlarda not almak veya ayaküstü birilerini öldürmek için ideal.



YENİ ANİMELER

■ Birkaç rastgele duyuru önce: Burning Kabaddi, Fena: Pirate Princess, Don't Toy with Me Miss Nagatoro, My Senpai Is Annoying, The Dungeon of Black Company, The Idolmaster Million Live, Ascendance of a Bookworm (3. sezon), Mr. Osomatsu (3. sezon).

■ Knights of Sidonia'ya 2021'de yeni bir hikâye anlatacak bir film geliyor. Epik ikinci sezondan sonra serinin devam etmesi gerekiyordu bir şekilde zaten.

■ Dr. Stone'ın 2. sezonunun Ocak'ta başlayacağı duyuruldu.

■ Rick & Morty için kısa bir anime bölümü çıktı. Esas seri kadar güzel değil de idare eder: tinyurl.com/ogz-154-rm



YAZ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ

Sezon nispeten sönükmüş gibi görünüyor aşağı bakınca ama aslında öyle değil, salgın nedeniyle araya giren Food Wars, Appare Ranman gibi bazı güzel serilerin de kaldıkları yerden devam ettiğini ve aşağıda olmayan SoA: Alicization, Fire Force ve No Guns Life'ın da yeni sezonlarının geldiğini unutmayın.

JAPAN SINKS: 2020

Japon adaları dev depremler eşliğinde batmaya başlar. Abartılı temasına rağmen depremi ve doğal felaket sonrası insanlarını gerçekçi ele alıyor. 99 depremini yaşayanlardansanız biraz travmatik gelebilir ama İstanbul'da veya çevresinde yaşıyorsanız gelecek olan depreme psikolojik olarak hazırlanmanızı da sağlayabilir.





GREAT PRETENDER

Yetenekli genç bir dolandırıcı bir Amerikalı dolandırıcı tarafından dolandırılıyor, intikam almak için onun peşinden Amerika'ya gidiyor, orada öteki eleman onu daha fazla manipüle ederek başını daha çok belaya sokuyor... Enerjik, eğlenceli seri. Freddie Mercury'nin sesini ilk kez bir animede duymak da cabası (yüzünü Beck'te görmüştük daha önce, hey gidi).



DECA-DENCE

Biraz Mortal Engines, biraz Attack on Titan. Gelecekte insanlık telef olmuştur, kalanlar dev, yürüyen bir şehirde yaşamaktadır. Bu şehirde de herkesin bir görevi var, canavarlarla savaşmak isteyen kızımız tamirci yapılıyor ama tabii olayların onu canavarların burnuna sokması çok da uzun sürmüyor. Güzel aksiyon.



OREGAIRU (SEZON 3)

Romantik komedi severim ama 2010'ların en övülen romantik komedilerinden Oregairu'yu çok geç, daha geçen yıl izledim ve... sevdim ama hani özellikle ikinci sezonda karakterlerin gereksiz Matrix'leşmesi, muğlak muğlak konuşması derken biraz düştüm. Bu çok geç gelen üçüncü sezon da direkt serinin kaldığı yerden devam ediyor. Yine güzel de işte… Benim çok tarzım değil galiba. Ben Orange Road veya Kaguya-sama gibi şeyleri seviyorum daha çok.



THE GOD OF HIGH SCHOOL

Danalar gibi aksiyon. Nasıl bir prodüksiyon bütçesi akıtmışlar haddi hesabı yok. Güçlü lise öğrencilerinin birbiriyle kapıştığı bir turnuva etrafında dönüyor olaylar ve sürekli bir şeyler oluyor, sürekli bir kavga dövüş. Animesini izlerken kafası gözü dönsün isteyenler için.



RENT-A-GIRLFRIEND

Kız arkadaşı onu terk edince kyamulup kalan düz elemanımız günlük kız arkadaş kiralama servisini kullanır ve bu sayede mükemmel bir kızla tanışır. Veya o kadar mükemmel midir acaba? Rol mü yapıyordur? Bu iş nereye varacaktır? Neşeli komedi.



MONSTER GIRL DOCTOR

Çok da detaylı anlatamayacağım, önceki Monster Musume'yi izlediyseniz neden anlatamayacağımı da anlamışsınızdır. Önceki seriyle alakası yok bunun yalnız, bu orta çağda geçiyor ve başrolde canavar kızların rahatsızlıklarına çare bulmaya çalışan bir doktorumuz var.



RE:ZERO (SEZON 2)

Ve uzun zamandır hasretini çektiğimiz ikinci sezona nihayet kavuştuk. Bu yeni sezon hiç eveleyip gevelemeden bomba gibi ilk bölümlerle olayı aynen kaldığı yerden devam ettiriyor, esas düşmanlardan üçüyle çok geçmeden şiddetli bir şekilde tanışıyoruz ve Re:Zero'nun neden en sevilen isekai animelerinden olduğunu bir kez daha anlıyoruz.



COVID-19 AŞISINI GELİŞTİREN ŞİRKET- LER AŞIDAN KÂR ETMEYİ PLANLIYOR

GÜLHİS CANPOLAT & ARES AYBAR

Gülhis: Bir diyabetli olarak insanların hayatta kalma çabamdan para kazanmaya çalışmasına alışığım. Fakat "alışığım" dediğimde bu, bu işte bozulmadığım ve sinirlenmediğim anlamına gelmesin. Sadece bu işin böyle olacağını biliyordum. Merak ettiğim nokta, ne kadar kâr edebileceklerine bir sınırlama getirilecek mi?

Örneğin Pfizer devlet desteğini reddetti ve araştırmalarını kendi bütçesiyle yürüttü, bu noktada kâr etmek istemelerine ne kadar karşı çıkılabilir? Fakat bir başka şirket, Moderna, 483 milyon dolar devlet desteği almasına rağmen aşıyı üretim fiyatından satışa çıkarmayacağını söyledi. Devlet desteği de vatandaşların vergilerinden geliyor zaten. İnsanların cebinden çıkan parayla yaptıkları ilaçtan kâr etmek istemeleri tepki çekecektir elbette.

Ares: Devlet desteği de alsa aşı araştırmalarını yapanların özel şirketler olduğunu düşünürsek kâr etmek istemeleri gayet doğal geliyor. Şahsen, kimsenin insanlık için bile olsa maliyetine şirket kurmayacağını ve bedavaya çalışmayacağını kabul edeli çok oluyor. Dünya üzerinde birçok ülkenin böyle bir duruma hiç hazır olmadığını gördükten sonra bu sorunun cevabını da biliyor gibiyiz. Elbette her ülke kendi ekonomik durumunu ve halkın potansiyel tepkisini göz önünde bulundurarak bir üst sınır belirleyecektir. Tıpkı korona virüs testlerinde olduğu gibi devletlerin inisiyatifine kalmış olmak korkutucu. Burada asıl sorun şirketlerin kâr etme isteğinin hali hazırda vergi vermekten yorulan insanlara yeni yük olup olmayacağı diyebiliriz. Ülkeleri güzel bir sınav bekliyor diyebilir miyiz?

Gülhis: Biz yine bir bakıma şanslı sayılırız; sosyal devlet, sigorta, ıvır zıvır gibi şeylerimiz var hâlâ. Bu sebepten örneğin Türkiye'de çok fahiş fiyatlar göreceğimizi düşünmüyorum. Bununla beraber ABD gibi ülkelerde fiyatlandırmalara pek karışılmadığını da biliyoruz. Martin Shkreli, AIDS ve kanser tedavisinde kullanılan bir ilacı satın alıp fiyatını bir gecede 13,50 dolardan 750 dolara çıkaralı çok olmadı. Ve insanlar ciddi bir tepki vermese kimse de araya girip, bu kadar da olmaz demeyecekti.

Ares: Ülkemiz için ne de olumlu bir bakış açın var. Umarım öngördüğüne yakın bir şekilde gerçekleşir olaylar. Öte yandan dediğin gibi farklı ülkelerde farklı kararlar görebiliriz. Belki de devletler diğer ülkelerdeki kararları göz önünde bulundurarak absürt fiyatlar konusunda çekingen davranabilirler. Malum, bu aralar halkların eylem yapası var. Benzer konulardaki konuşmalar sonunda devletler ve onların vereceği etik kararlara bağlanıyor. Bir süre daha bizimle birlikte olacağı söylenen korona virüs belki de mevcut düzenlerde yaratıcı değişiklere yol açacaktır.

Meğer Platon haklıymış

Gerçekten Minecraft dünyasında yaşıyoruz!!

Platon'un oturduğu yerden ilk atom modelini kafasında kurduğu günlerden bugüne bilim dünyasında çok şey değişti. "Deme ya" dediğinizi duyar gibiyim ama durun bir! Ta o zamanlarda, modern bilimlerin henüz başında ortaya atılmış bir düşüncede doğruluk payı olduğunu öğrenmek gerçekten şaşırtıcı.

Tabii bu düşünce dünyanın Minecraft dünyası olduğu değil, toprak "elementinin" küplerden oluştuğu sadece.

Evet, belki bildiğimiz anlamda mükemmel küpler değil, fakat matematiksel olarak küpün yansıması olan şeyler. Evrendeki katı şeyler bir şekilde hep parçalanıyorlar ve bu parçaların nasıl davrandıklarını anlayabilmek de örneğin yamaçlardaki kaya kopmalarının, sıvıların kayaların arasında nasıl hareket ettiğinin öngörülebilmesinde büyük rol oynuyor.

Bu keşif ilk olarak Budapeşte Teknoloji ve Ekonomi Üniversitesi'nden Gabor Domokos'un üç boyutlu polihedral şekilleri, tüm yüzleri çokgen olan üç boyutlu şekilleri dörde böldüğünüzde aşağı yukarı küp şeklinde bir şey ortaya çıktığını gözlemlemesiyle başlamış. Ferenc Kun ve Janos Török adlı iki teorik fizikçinin de projeye katılmasıyla keşif kesinleşmiş. Kırılan üç boyutlu cisimler gerçekten küpsel kırılıyorlar.

İstisnaları yok değil. Örneğin Kuzey İrlanda'daki Devler Kaldırımı. Soğuyan bazalttan oluşmuş bu doğal sütunlar hiç de kübik kırılmıyor. Fakat 10 kayadan 9'unun bu şekilde kırıldığını gözlemleyen bilim insanları, bu keşfin öngörü konusunda çok işe yarayacağını söylüyor. Hadi gene iyisin Platon. ■ GÜLHİS





Dünyayı büyük bir nüfus düşüşü mü bekliyor?

Savaşmayın, se– Neyse...

Hâlihazırda birçok ülkede genç nüfusun azalmaya başladığı bir gerçek. Evet, belki bizim ülkemizde bu pek fark edilmiyor, bu durumun neden böyle olduğuys açok ayrı bir konu.

Fakat uzmanların öngörüsüne göre dünya nüfusu 2064'te 9,7 milyara ulaşacak ve ardından gerilemeye başlayacak. Sene 2100'e gelindiğindeyse nüfus 8.8 milyara düşmüş olacak. Bu düşüş sanılanın aksine dünyadaki kaynakların üzerindeki baskının azalması gibi bir rahatlama getirmeyecek. Aksine iş gücünün azalması gibi sonuçlar doğuracak.

Washington Üniversitesi'nden araştırmacı Christopher Murray dünyanın, tabiri caizse, bir yumuşak inişe ihtiyaç olduğunu söylüyor.

"Hızla yaşlanan bir toplumda kim vergi verecek? Yaşlılara kim bakacak? İnsanlar hâlâ emekli olabilecekler mi?" sorularını gündeme getiren Murray, toplumların köklü değişiklikler yapması gerektiğini söylüyor.

Futurism'in haberinde konuyla ilgili bir "gerçek" olarak kadınların eğitimlerine daha uzun süre devam etmeleri, iş gücüne katılmaları ve doğum kontrol çeşitlerinin yaygınlaşması öne sürülmüş. Bu fikirler yazının sahibi olan Victor Tangermann'a mı ait, yoksa Murry'nin çıkarımları mı; buna dair bir bilgi yok.

Fakat suçu kadınların çocuk sahibi olmama kararına atmak biraz kolay yola kaçmak oluyor. Nitekim kadınlar tek başlarına çocuk sahibi olmuyorlar.

Bebekli ailelere ücretli izin ve benzeri destekler yeterli mi? Eğitim ücretsiz ve kolay ulaşılabilir mi? Kişi kendi temel ve keyfi ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra, üstüne bir bireyin daha ihtiyaçlarını karşılayabilecek ekonomik yeterliliğe genç sayılabilecek yaşta ulaşabiliyor mu?

Soruyorum sadece :) ■ GÜLHİS

VİDEO Haberler



→ Japonya'da inşa edilen ve hareket edebilecek olan yeni Gundam'ın adım atma testleri: tinyurl.com/ogz-154-gundam



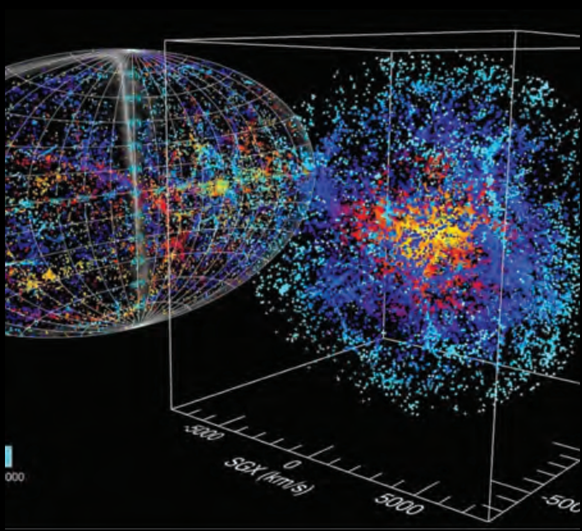
→ Avrupa'nın en büyük 3D yazıcısı 2 katlı ev yaparken: tinyurl.com/ogz-154-ev



→ Gezegenlerin dönüş hızlarını bir arada izlemek hipnotize edici: tinyurl.com/ogz-154-gezegenler



Google, Nasa'da çalışan ilk Türk bilim insanı Dilhan Eryurt'u andı. Biz de anmış olalım.



Evrenin şimdiye kadarki en büyük haritası

Ama mesafe olarak değil!

20 yıllık bir çalışma sonucunda astronomlar evrenin şu ana kadarki en büyük haritasını bir araya getirdiler. Fakat bu genişlik açısından değil, zamansal açıdan devasa bir harita. Gözlemlenebilir evrenin haritaları zaten bulunmaktaydı. Bu yeni haritaysa 12 milyar yıl geriden bugüne kadar evrenin geçirdiği değişimleri göz önüne seriyor. Bu harita için 4 milyon galaksiyi ve kuasarı inceleyen ekip, astronomi camiasındaki büyük bir tartışmanın da son bulmasına yardımcı olabilir: Hubble sabiti hatalı mı?

Haritanın verilerine göre 6 milyar yıl öncesi, evrenin genişlemesi konusunda önemli bir nokta. Bu verilere göre evren 6 milyar yıl önce evrenin genişlemesi hızlanmış.

Hubble sabiti, yani evrenin genişleme hızı, astronomlar arasında tartışmalı bir konu. Bir sabit olarak kabul edilmesine rağmen, Hubble sabitiyle çelişen çok sayıda gözlem ve deney sonucu var. Bu haritanın verileri sorunun tam olarak ne olduğunun açıklığa kavuşturulmasını sağlayabilir. ■ GÜLHİS

Köpekbalıklarının sayısı gittikçe azalıyor

İntikam peşine düşmeseler bari

FinPrint adı verilen bir araştırma süresince 4 yıldır, 58 farklı ülkede, 15 binden fazla görüntüleme yapılmış. Ekip cihazlarını okyanus tabanına bırakıp belirli bir sürede ne kadar köpekbalığının geleceğini gözlemliyor.

Ekipten Mike Heithaus "dünya çapında gözlemlenen 400 kayalığın %20'sinde tek bir köpekbalığına dahi rastlamadık" diyor ve sadece bu oranın bile büyük bir problemin göstergesi olduğunu söylüyor. Bir diğer araştırmacı Damian Chapman "biz buna fonksiyonel yok olma diyoruz" diye ekliyor. Bu da şu anlama geliyor; bir miktar köpekbalığı var fakat avcı hayvan olarak ekosistemdeki görevlerini yerine getirebilecek kadar değil.

Araştırmalarının bir önemli noktası da, gerekli yasalar çıkarılıp koruma bölgeleri yaratıldığında köpekbalığı sayıları artış gösterebiliyor. Nihai amaçları da bu yasaların ve koruma bölgelerinin artırılıp, köpekbalıklarının koruma altına alınması. ■ GÜLHİS



Korona aşısına siber saldırı

Birleşik Krallık ve Amerika, Rusya'yı suçladı

Birleşik Krallık Siber Güvenlik Merkezi tarafından yapılan açıklamada Kremlin destekli internet korsanlarının korona virüs için aşı çalışmaları yapan birimleri hedef almış olabileceği öne sürülüyor. Amerikan ve Kanada tarafından da benzer sonuçlar elde edildiğini belirten suçlama hakkında 16 sayfalık detaylı bir rapor hazırlanmış.

Rusya'ysa iddialara karşılık olarak siber saldırılarla ilgili herhangi bir bilgileri olmadığını, benzer şekilde gizli kategorisinde olan bilgilere karşı kendilerinin de düzenli olarak saldırı altında olduğunu ve engellemeye çalıştığını açıkladı. Konuyla ilgili herhangi bir grubun ismi verilmese de aşı çalışmalarının bu şekilde gizli bir şekilde devam ettirilmesi ilginç bir durum. Biz normal insanların aşı konusunda beklediği haber bu değildi. ■ ARES



Merhaba GeForce RTX 30 serisi

RTX 30 serisi ay içerisinde piyasada olabilir

Overclocking.com sitesine göre NVIDIA, GeForce RTX 30 serisini Ağustos ayı içerisinde piyasaya çıkaracak. Başlangıç olarak Founders Edition modeliyle sınırlı sayıda piyasaya çıkacağı belirtiliyor. Amper mimarisi üzerine kurulan serinin tamamen piyasaya çıkışı içinse Eylül ayı işaret ediliyor. Çin merkezli ITHome sitesiyse tam olarak çıkış gününün 17 Eylül olacağını iddia ediyor. Başka haber siteleri ve Youtube yayıncılarının da Eylül ayını söylediğini düşünürsek yeni canavarlara kavuşmamıza pek bir şey kalmadı diyebiliriz.

GeForce RTX 2080 (Ti) ve 2070 serilerinin piyasada tükenmeye başlaması ve NVIDIA'nın bu modelleri artık üretmeyeceği haberlerinden sonra EVGA'nın RTX 2080 modelinin reklamını sitesinden kaldırması çıkış ayı tahminlerinin doğruluğuna işaret ediyor. Böylelikle uzaktan bakıp iç çekeceğimiz bir seri daha piyasada yerini alacak. ■ ARES





Bilimkurgu hayali: Yakıtsız uçak

Hatta ve hatta yakıtsız roket mi?

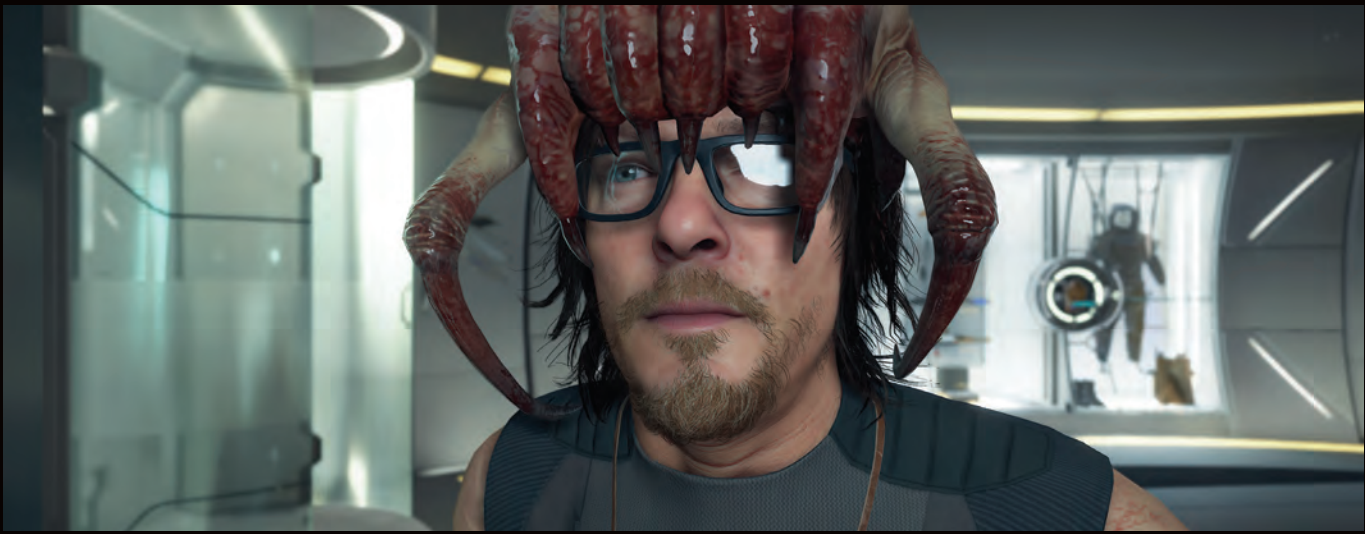
Bilimkurgu filmlerinde kuantum ve plazma kelimelerinin bolca kullanımından ortaya çıkan teknolojilerle çalışan birçok cihaz görmüşüzdür. Uzay yolculuğu temalı filmlerde örneklerine rastladığımız bu teknoloji henüz hayalden öteye gidebilecek seviyede değil. Fizikte tam olarak keşfedilemeyen başlıklardan biri olan bu konuyla ilgili Wuhan Üniversitesi profesörlerinden Jau Tang'ten cesur bir açıklama geldi.

Elektriğin direkt olarak itiş gücüne dönüştürülebileceğini iddia eden profesör bir prototip üzerinde çalışıldığını söyledi. Herhangi bir fosil yakıt ve bunu kullanacak bir motor gerekmeden mikrodalgalar yardımıyla basınçlı havayı plazma haline getirdikten sonra jetlerde olduğu gibi dışarıya ittirme mantığının ne kadar gerçekçi olabileceğini prototip çalışmalarından sonra göreceğiz.

Yolcu taşıyan kocaman uçakların yakıt zorunluluğu olmadan uçabileceğini hayal etmek bile güzel. Yüksekten atmayı sevdiği beli olan profesör roketlerin bile bu teknolojiden faydalanabileceğini belirttikten sonra uydurma mı yoksa büyük bir buluş mu ortaya çıkacağı konusunda ufak da olsa bir merak oluşturuyor. Belki de Iron Man kıyafetlerinde takılmamız tahmin edeceğimizden de yakındır. Ayrıntılı bilgi için bakınız: Google - Kendi yazdığına inanmamak.
■ ARES



Okyanusun en derinlerinde yaşayan, kamufle yeteneği çok üst düzey olan korkunç bir balık keşfedildi. Yaşayan en siyah su canlısıymış.



DEATH STRANDING GRAFİK ALIŞKANLIKLARINIZI TÜMDEN DEĞİŞTİRECEK

Merhaba Dördüncü K

Açık konuşalım Death Stranding bizim Kojima'dan beklediğimiz oyun değildi. Güzel oyun, kırık oyun, kafamızı binlerce soruyla doldurmuş yine üstat, ama hayallerimiz de bir parça kırık kalmış gibi. Diğer yandan da bir insanın her oyunuyla oyun dünyasını değiştirmesini beklemek haksızlık değil mi? Eğer bahsettiğimiz kişi Kojima'ya hiç de değil, sadece Death Strading'in büyük bir değişiklik getirmesi için PC'ye gelmesi gerekiyordu.

Bugüne de gördüğümüz en iyi grafikli oyunlardan biri Death Stranding, buna rağmen 3.000TL'nin altındaki bir kartla 4K çözünürlükte 60 fps oynanabiliyor rahatça. Bu PC oyuncularının alışkanlıklarını değiştirecek bir gelişme. Çünkü bugüne kadar PC oyuncuları olarak 4K'ya sıcak bakmamamızdaki en önemli sebeplerden biri bu çözünürlükte oyunları performanslı oynamanın çok pahalı olmasıydı. Konsol oyuncuları daha yüksek çözünürlüğe doğru giderken biz daha yüksek tazeleme oranlarına gittik. "Ancak RTX 2080 gibi bir kartın olacak ki 4K oynayasın" diye düşünüyorduk. Çok değil geçen ay bu tavsiyeyi vermiştik. Ama karşımızda inanılmaz grafikleri olan bir oyun, RTX 2060 Super'le çatır çatır 4K oynanıyor. Kojima kafaları yine karıştırıyor.

Nasıl Başarmışlar?

Bu başarının üç sebebi var, Death Stranding'in grafik optimizasyonunun iyi olması, oyunda işlemci yükünün düşük olması ve DLSS 2.0'ın çok iyi kullanılması. Eğer DLSS 2.0 desteği hızlıca yaygınlaşırsa artık bizi bağlayan işlemcimizin performansı ve oyunun ne kadar temiz geliştirildiği olacak, ekran kartlarımız her durumda 4K çözünürlüğü kaldırabilecek ve hatta UltraWide 2160p'nin yolu açılmış olacak (5120 x 2160'ı bir kenara yazın, bir sonraki hedefimiz bu). Ekran kartı seçerken "4K'yı 60 fps mi oynamak istersin 100 fps mi" diye düşüneceğiz.

Burada asıl farkı yaratan DLSS 2.0 olduğu için biraz daha detaylı bakalım olayların nasıl değiştiğine. Oyunun ayarlarından bu özelliği açtığınızda GPU oyunu 1080p çözünürlüğünde (Quality modunda 1440p) işlerken RTX'de yer alan Tensor çekirdekleri çözünürlüğü 4K'ya yükseltiyor. Böylece asıl GPU hem daha düşük çözünürlükte çalışıyor hem de anti-aliasing için kaynak harcamıyor. Burada şaşırtıcı olan gördüğümüz görüntünün yükseltilmiş çözünürlük olmasına rağmen kalite olarak doğal 4K'dan daha iyi olması. Çünkü Tensor çekirdekleri pixel sayısını arttırmakla kalmıyor, aynı zamanda anti-alias da uyguluyor. Ancak aynı oyunu doğal 4K olarak oynadığınızda halen grafiklerinin bu kalitede görünmesi için TAA uygulanması gerekiyor, ki bu da genelde görüntüyü bulanıklaştırıyor. Teknik martavalları atalım bir kenara, sonuca bakalım: Aynı grafik kalitesinde tüm çözünürlüklerde %50 performans artışı.

Ben Bunu Öngöremedim

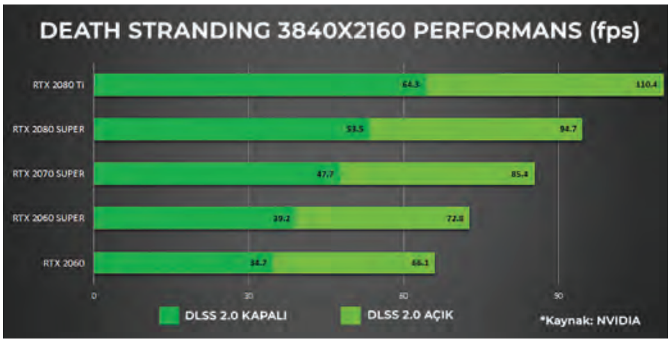
Açıkçası ben de ilk duyduğumda abartıyorlardır diye düşündüm. Ama Death Stranding'i kurup, grafikleri sonuna dayayıp, UWQHD çözünürlükte, RTX 2070 Super'le iki saat boyunca çakılı 100 fps'yi görünce inandım. Burada durup tükürdüğümü de yalamam lazım. DLSS ilk çıktığında bu teknolojinin aslında alt seviye kartlarda daha anlamlı olacağını, RTX serisine ekleneceğine GTX serisine eklenmesi gerektiğini söylemiştim. Gerçi bunu söylememin altında ilk çıktığında performans kazanımlarının çok daha sınırlı olması ve grafik kalitesinden ödün vermek gerekmesi yatıyordu. Ben DLSS'in bu kadar kısa sürede bu kadar yüksek kalite ve performans verebileceğini öngörememiştim. Gerçi GTX serisine de çok faydası olacağını düşünüyorum hâlâ, hatta bana sorarsanız bundan sonra Tensor veya benzeri çekirdeği olmayan, yüksek performans AI işleyemeyen GPU'ların hayatımızda hiç olmaması gerekir.

Peki bütün bunlar oyuncuların hayatını nasıl değiştirecek? En basitinden monitörlerin de buna komple adapte olması gerekecek. Nasıl televizyon dünyasında artık Full HD diye bir şey kalmadıysa, 4K standart hale geldiyse, yakın zamanda aynı şey PC monitörleri için de gerçekleşecek. Üstelik 4K monitöre olan talep arttıkça fiyatları da düşecek, 2.000TL altında orta üst seviye 4K monitörler göreceğiz.

Bunun diğer bir etkisi GTX ile RTX arasındaki performans farkının iyice açılması olacak. GTX 1660 Ti popülerliğini yitirmeye başlayacağı için NVIDIA'nın RTX 3000 serisiyle birlikte RTRX 2060'ı daha da alt seviyeye doğru konumlamasını bekleyebiliriz. Ama asıl büyük baskı işlemci üreticileri üzerinde olacak. Yıllardır tek çekirdek ve oyun performansı yerinde sayan CPU üreticilerinin artık on bin çekirdek işlemci üretme sevdasını bir kenara koyup oyuncuların ihtiyacını dikkate alması gerekecek.

Peki ne zaman?

Elbette tüm bu güzel şeylerin gerçekleşmesi ve fazladan bir kuruş harcamadan oyun performansımızın %50 artması tamamen oyun geliştiricilere bağlı. Ama ben bu konuda umutluyum



çünkü Kojima ne yapsa bütün geliştiriciler kulak kabartır. Üstelik Cyberpunk 2077, Watch Dogs: Legion, Vampire: TM Bloodlines 2 gibi yılın önemli hitlerinin yanı sıra PUBG ve ARK gibi popüler oyunlar da yakında bu desteği verecekler. Çünkü bir oyuna DLSS 2.0 desteği eklemek vakit alan zor bir iş değil. Önemli olan bu oyunlarda da bu kadar iyi performans artışı görebilecek miyiz? Değişimin hızını ve etkisini belirleyen bu olacak. Ama bugün yeni bir oyun bilgisayarı topluyorsanız rotayı RTX+4K'ya çevirmekte fayda var. ■ **TUĞBEK**

XPG LEVANTE

Su soğutma dediğimiz şey artık o kadar kolay ve pratik hale geldi ki işlemci üzerine fan takmak abes kaçıyor. Eskiden haftalarca tanklar, pompalar, borular resmen inşaat yapardık, artık su soğutma işlemci fanı takmaktan kolay.

Üstelik çok daha anlamlı da. Çünkü çoğu işlemci fanı, özellikle de kutudan çıkanlar işlemcinin ısısını kasanızın doğal hava akışına uygun olmayan şekilde üfler. Yani kasanız havayı önden alıp arkadan atarken, işlemci fanınız orta yerde bir hortum açarak kasanızın genel hava akışını bozar ve ısısını yükseltir. Su soğutmayla bu ısıyı alıp radyatörle dışarı attığınızda hem işlemcinizi daha etkili soğutmuş olursunuz, hem de kasadaki hava akışını mükemmel hale getirirsiniz.

Son zamanlarda bu pratik su soğutmalar çok gelişti, ben de eski su soğutucumu yenilemeye karar verdim. XPG Levante hem AMD hem de Intel sistemlerle uyumlu, süper sessiz çift geniş fanla desteklenen 240mm'lik büyük bir radyatöre sahip. Kurulumu kolay ama biraz vakit alıyor çünkü kurmak istediğiniz konfigürasyona göre parçaları dilediğiniz gibi birleştirtebiliyorsunuz. Yani dilerseniz kasanın altına veya üstüne monte edebilirsiniz, tamamen nasıl bir hava akışı kurduğunuza bağlı.

Hem fanları hem de soğutma bloğu çok güzel RGB aydınlatmaya sahip. Ben normalde yanar döner sevmem ama kasa o kadar güzel aydınlandı ki kapatmaya kıyamadım. Ayrıca soğutma bloğu çok geniş bakır yüzeye sahip ve radyatör de geniş olunca AMD'nin stok fanına kıyasla 10 dereceyi geçen soğutma farkı sağladı. Ses konusundaki farksa çok daha dramatik oldu, resmen bilgisayarın sesini kesti.

Eğer işlemcinizin üzerinde bir fan dönüyorsa bence su soğutma alternatiflerine bakın mutlaka. Tek dikkat etmeniz gereken önce kasanıza sığar mı iyi hesap etmek, iki fanlılar genelde uyuyor ama üçlü olanlar sıkıntı çıkarabiliyor. Sağlam üretim kalitesi, yüksek performans ve RGB aydınlatmasıyla XPG Levante çok iyi bir alternatif, üstelik 920TL'lik fiyatıyla rakiplerinden 200TL daha da ucuz. ■ **TUĞBEK**



Cehennemlik Teknolojiler

Tembel yalayıcının dönen dondurma külahı



Evet, "biz insanlık olarak bunca yıl geliştikten sonra anca bunu mu ürettik" sorusunu sorarken parmakla gösterilecek derecede güzide bir ürünle daha karşınızdayız sevgili Oyungezerler. Şu isme bakın hele: Tembel yalayıcının dönen dondurma külahı! Sıcak bir havada sağlı sollu eriyen dondurmadan maksimum verim almak isteyen ama külahı döndürmek için el bileklerini kullanmaya üşenen arkadaşlar için geliştirilmiş bu ürün. Külahın üstündeki tuşa basmanız yeterli.

Tamam yeri geliyor ben de külahın bir kenara odaklanmışken diğer kenardan akıp ziyan olan dondurmalara uyuz oluyorum. Ama yorucu kafa hareketi şeklinde tanımlar, el bileğini oynatmaya üşenmek falan nedir, ciddi misiniz abi siz? Hani benim gibi ayran içmeyi, dondurma yemeyi beceremeyen insan evlatlarını hedef alan bir reklam stratejiniz olsa hadi neyse diyeceğim.

İnsan üşengeçliğin bu denli popi olduğunu görünce bir sonraki adımı merak ediyor ister istemez. Mesela tuvaletini yapmaya üşenenler için de yeni birtakım ürünler gelecek mi (kim bilir belki çoktan gelmiştir zaten)? Son olarak, tembel yalayıcının dönen dondurma külahı neyse ki bu köşede daha önce konuk ettiğimiz ürünler gibi tuzlu bir fiyata sahip değil. Sadece beş dolara sahip olabiliyorsunuz kendisine. Bir beş dolar da pillere verdiniz mi oldu bu iş.

■ İHSAN A.

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler.

Diş macunu sıkacağı

Diş macunu denen ürünün Antik Mısır'dan beridir sünger taşı, öküz toynağı, yumurta kabuğu gibi elementlerle birlikte bizimle birlikte olduğunu biliyoruz. Ancak diş macunun modernleşmesi 1800'lü yılları buluyor. 1892'de Amerikalı Doktor Washington Sheffield diş macunu tüpünü icat ederken çok önemli bir şeyi atlamış olacak ki sorunun çözümünü anca günümüzde buluyoruz. Eee efendim ne demişler, modern sorunlar modern çözümler gerektirir.

"Son bir el maç atayım da öyle yatayım" dediğiniz için saat gece 4'te yattınız, sabah 7'de kalktınız. Sizi çok iyi anlıyorum, yüzünüzü yıkamaya daha da önemlisi o diş macunu tüpünü sıkmaya mecaliniz yok. Ya da uyku düzeniniz süper ama o tüpün dibindeki macun var ya o macun... Onu dışarıya çıkarmak için kol gücüyle resmen kas yaptınız. Ama artık bu dertlerin hepsine artık bir çözüm var! Otomatik bir diş macunu sıkacağıyla birlikte dişlerinizi fırçalamamak için bir tane bile geçerli bahaneniz kalmıyor!

Dişlerini fırçalamadığı için ağzı kanalizasyon gideri gibi kokan arkadaşlarınızın kalbini kırmak istemiyorsanız (bence kalbini kırabilirsiniz, o sizin burnunuzun direğini kırmış çok mu?!?) bunu hediye olarak tercih edebilirsiniz. Tabii arkadaşlığınızı gözden geçirmek daha iyi bir seçenek ama… Her neyse efendim, böyle telemarket misali pazarlarmışçasına anlattım ama bu üç senaryoyu düşününce SüngerBob misali "ihtiyacım yok, ihtiyacım yok" dedikten birkaç saniye sonra "İHTİYAAACIM VAAAR!" diye bağırıyorsunuz.

Bu neden bir ihtiyaç olsun değil mi? Yok ama işte uzun vadede çok kazandırıyor. Kaç diş macununu tüpünü içinde kalan macunu sıkamadığınız için attınız, kim bilir? Yani bir diğer deyişle bu zamana kadar kullandığınız diş macun tüplerinden %100 verim alamadınız. Artık diş macunlarınızı daha çok sıkabileceğiniz için, yenisini alma sıklığınız azalacak. Bir de şöyle sıkacağın yanında kullanmalık şık bir diş fırçası tutacağı buldunuz mu, işlevselliğin yanına artık estetik de girmiş olacak. Bana soracak olursanız iki tane sipariş verip vermeme arasında çok kaldım. Biri bana, biri de cancazım arkadaşıma :)

■ CEVDET





Piksel Günlükleri

Hayalet avı

Sene 2001. Daha önce de anlattığım gibi The King of Fighters serisi ile adeta kafayı yediğim yıllar. Elimde konsol olarak sadece PS1 var ve ona çıkan KoF 95, 96, 97, 98 ve 99'u her pikseline kadar sömürmüşüm. Oyunların hepsi de korsan bu arada, o yıllarda orijinal PS1 oyununu kim kaybetmiş de biz bulalım zaten?

O zamanlar serinin en yenisi olan KoF 2000'le de ilk kez Bursa Kültür Park'taki ufak bir atari salonunda karşılaşmıştım. Her karakterin alternatif striker'ları, akıcılığı falan derken anında bayılmıştım oyuna zaten. Artık bir KoF delisi olarak ne yapıp edip bu oyunu da bulmam ve diğerleri gibi PS1'imde kurutmam gerekiyordu. Av başlamıştı.

Ne var ki bu talih bir türlü yüzüme gülmüyordu. Her hafta gittiğim korsan abilerde oyunu deliler gibi arıyor, lakin bulamıyordum. İşin ilginç tarafı üzerinde KoF 2000 yazan ve resimleri olan PS1 oyunlarının içinden de bir türlü 2000 çıkmıyor, onun yerine zaten bende olan 98 ya da 99 çıkıyordu. Fakat ben umudumu yitirmeden almaya devam ediyordum. Bursa'da aldım, İzmir'de aldım, İstanbul'da aldım, fakat sonuç hep aynıydı. Oyunu bir türlü bulamıyordum, kafayı yiyecektim.

Nihayetinde bir gün şu an hayatta olmayan gamewinners.com diye bir site keşfettim. İnternetin daha emeklediği yıllar tabii, oyunculuk üzerine pek fazla site falan yok zaten. Listede başka bir oyunun hilesini ararken bir de ne göreyim, meğerse PS1'e hiç çıkmamış ki KoF 2000! Korsan abiler resimlerini basıp basıp piyasaya sürmüşler sadece. Aylarca bir hayaleti kovalamışım farkında olmadan.

Bundan uzun yıllar sonra oyunun PS2'ye çıkan orijinalini alabildim. Şu an benim için koleksiyonumun en değerli parçalarından biri. Baktıkça ne kadar enayi olduğumu hatırlatıyor bana çünkü. ■ **EMRE S.**

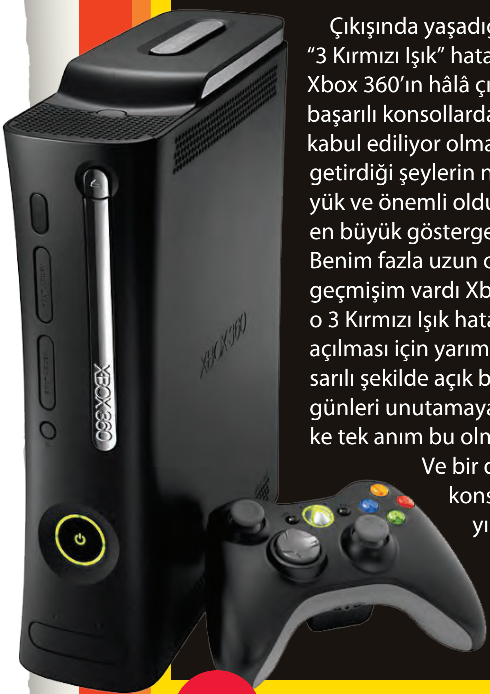
KONSOL

XBOX 360

Xbox'la Bağlan Oyuna

Microsoft'un kısmen başarılı projesi olan Xbox'ın çıkışının üstünden fazla değil, 4 yıl sonrasında Microsoft yepyeni bir jenerasyon için kolları sıvamıştı. 2005'te MTV'de yayınlanan o tanıtım programı konsolun ve sonraki jenerasyonun bizlere neler getirebileceğini bayağı güzel bir şekilde göstermişti. Ve cidden de sektörü değiştiren bir konsol olmuştu Xbox 360.

Her şeyden önemlisi, sektördeki ilk eli ayağı tutan çevrimiçi konsol servisi Xbox Live'ı tamamen özümsemişlerdi Xbox 360'ta. Konsolun her yerinden sosyal ağ akıyordu. Kullanıcı profilleri olsun, Xbox Marketplace olsun, Achievement sistemi olsun, kullanıcılar arası mesajlaşma olsun, artık bizim şu an alıştığımız ve olmazsa "YAHU NASIL YOK?!" diyeceğimiz her şeyi Microsoft, Xbox 360'la birlikte ilk defa yapmıştı. Diğer firmalar da bazılarını çıkışında, bazılarını sonradan ekleyerek bunları kabullenip bu özelliklerin iyice standartlaşmasını sağladı.



Çıkışında yaşadığı o korkunç "3 Kırmızı Işık" hatasına rağmen, Xbox 360'ın hâlâ çıkmış en başarılı konsollardan biri olarak kabul ediliyor olması konsolun getirdiği şeylerin ne kadar büyük ve önemli olduğuna dair en büyük gösterge olsa gerek. Benim fazla uzun olmasa da bir geçmişim vardı Xbox 360'la ve o 3 Kırmızı Işık hatası yüzünden açılması için yarım saat havluya sarılı şekilde açık bıraktığım günleri unutamayacağım. Keşke tek anım bu olmasaymış. Ve bir dakika... Bu konsol çıkalı 15 yıl oldu ve Pixel'de mi yazıyoruz cidden ya? ■ **SABRİ**



PROJECT MILO

Microsoft'a da güvenemeyeceksek kime güveneceğiz?

2006 yılında çıkan Nintendo Wii, yeni Motion Controller teknolojisiyle o kadar büyük bir başarı yakalamıştı ki sektörde artık bildiğimiz kontrol sistemlerine veda edeceğimiz söylentileri çıkmaya başladı. Tabii normal olarak Sony ve Microsoft da bu akıntının yönünde ilerlemeye kadar verdi ve Sony'nin hamlesi kısa sürede tarihe gömülen ve çok sonraları PSVR sayesinde mezarından çıkar gibi yapan Playstation Move oldu. Microsoft'sa çıtayı biraz daha yükseltmek istiyor, fiziksel kontrolcüleri ortadan kaldırarak tamamen hareket duyarlı ve kamerayla çalışan bir sistem düşünüyordu.

Nihayetinde bugün Kinect olarak bilinen (o zamanki adıyla Project Natal) teknoloji 2009 E3 fuarında tanıtıldı. Fakat fuarın asıl can alıcı noktası Peter Molyneux'un liderliğindeki Lionhead tarafından geliştirilen ve bu yepyeni teknolojiyi kullanan, Milo isimli teknoloji demosuydu.

Fuardaki tanıtımda gördüğümüz kadarıyla sahnedeki Claire isimli bir kadın, Kinect vasıtasıyla oyunda yer alan Milo adındaki çocukla etkileşime giriyordu. Fakat öyle basit bir etkileşim değildi bu. Milo sahnede Claire'le birebir diyaloga giriyor, konuşurken onun gözlerine bakıyor, hatta verdiği kâğıdı kamera vasıtasıyla görüp ne yazdığını okuyor, Claire'se oyunun dünyasında yer alan suya bile eliyle şekil verebiliyordu. İzleyen herkesin nutku tutulmuştu, adeta bilimkurgu romanlarından fırlamış bir teknolojiydi bu.

Ne var ki bir oyun olarak geliştirildiği iddia edilen Milo, fuarın sona ermesiyle beraber ortadan kayboldu. Geçen zaman zarfında Molyneux projeye ne olduğu yönündeki sorulara ha bugün ha yarın şeklinde geçiştirici cevaplar verip durdu. Resmi bir iptal haberi olmasa da 10 senedir ses-seda yok zaten.

Tabii Milo'nun sırra kadem basmasıyla bütün gösterinin aslında sadece bir kurmacadan ibaret olduğu dedikoduları artmaya başladı. Bana soracak olursanız da haksız sayılmazdı yani. Zira iddiaya göre aslında her şey basit bir CGI videodan ibaretti ve Claire ezbere bildiği bu videoya göre hareket ederek oyuncuları kandırmıştı. Dikkatli bakılırsa Milo kadının gözlerine falan bakmıyor, verdiği kâğıdı daha kamera bile görmeden alıyor, Claire'in sudaki yansıması kendisinden önce hareket ediyor, hatta bazen de alakasız hareketler yapıyordu. Ayrıca o zamanlar bilmesek de Claire, Kinect'in kamerasına algılanamayacağı kadar yakında duruyordu.

Peki Microsoft bunu niye yapmıştı? Milo sahte olsa bile gösterinin vadettiği şeyler Kinect'in reklamını fazlasıyla yapmaya yetmişti bile çünkü. Zaten bundan yıllar sonra çıkan Kinect oyunlarının bile bu teknolojiden fersah fersah geride olması ve Kinect'in nihayetinde büyük bir hayal kırıklığı olarak oyun tarihine gömülmüş olması bazı şeyleri fazlasıyla ispatlıyor sanki. Ne dersiniz? (ben hâlâ Just Dance'i Kinect'le oynuyorum valla :) - Ö) ■ EMRE S.



NE DEMEK "20 YIL OLDU, KALK ŞU OYUNUN BAŞINDAN?!?"

-CAN ARABACI

Sene 2000. Ben o ara daha ilkokullu bir velet olarak başımı oyun dergilerinden kaldıramıyorum. Okuyup okuyup gaza geliyorum, özeniyorum o dergilerde yazanlara. Sonra elime kalemi kâğıdı alıyorum; okuduklarımdan gelen ilhamla kendi incelemelerimi yazmaya başlıyorum. Onlarca versiyonunu yazıyorum, her seferinde bir öncekini beğenmeyip buruşturup çöpe atıyorum. Sonra nihayet cesaretimi toplayıp yazdıklarımdan bir tanesini dijitale aktarıp internetteki oyun sitelerinden birine gönderiyorum. Beğeniyorlar ve hiç hesapta yokken bir anda kendimi oyunlara inceleme yazarken buluyorum. Bahsettiğim siteye incelemesini attığım oyun? Diablo II tabii ki.

Sene 2020. Bir zamanlar yazılarını okuduğum insanlarla birlikte çalışıyorum artık. Dergi toplantısının sonlarına doğru "Ya Diablo II'nin de 20. yıl dönümüymüş, yazacak mıyız bir şeyler?" diye soruyorum. "aa, olur,bir dört sayfa yazını alırız o zaman" diye geliyor cevap hemen. Ve böylece 20 sene sonra bir kez daha kariyerimin başına dönüyorum. Avcumun içi gibi bildiğim için yazmak kolay olur diye düşünmüştüm ama böyle önemli oyunları yazmanın neden daha zor olduğunu hatırlıyorum bir kez daha. Anlatacağım şey sadece Diablo II'nin değil, bir yerde benim kendi hikâyem de aynı zamanda...



TAŞA SAPLI KILIÇ

Diablo II gibisi gerçekten de bir daha gelmedi. Ha, çok deneyen oldu; kimisi gerçekten yaklaştı da Excalibur'u taştan çekmeye. Mesela Path of Exile bugün kılıcı çekmeye en yaklaşmış isim muhtemelen. Ama Blizzard'ın kendisi de dâhil kimse Diablo II'nin yerini alabilecek bir oyun tasarlayamadı hâlâ.

Diablo II'yi bu kadar tepeye oturtan, barı en tepeye tutturan özellikleri neydi peki? Herkesin buna vereceği cevap farklıdır muhtemelen ama benim için doğru zamanda gelen doğru oyun olmasıydı sanırım. İlk orijinal oyunumdu mesela Diablo II. O zamanlar Türkiye'de orijinal oyun bulmak neredeyse imkansızdı, hâliyle dayımın Almanya'dan bana karton kutulu Lord of Destruction getirmesi büyük olaydı. Girişte de bahsettiğim gibi, benim ilk yazarlık deneyimimdi (İşin komiği Göker'le tanışmamızın temelini de o yazı atmıştı. "Orijinal oyunun varsa bizim klana gel" diye mesaj atmıştı yazıyı okuyunca; tabii o zamanlar beni ileride geçemediği Bloodborne boss'larını kestirmek için yetiştirdiğinden habersizdim). O zamanlar multiplayer oyun deneyimi çok acayip ve yeni bir şeydi, zira sürekli bir internet bağlantısı o zamanlar hayaldi; internetle işimiz olduğunda modemle özel olarak bağlanırdık. Babam online oynadığımı anlamasın diye sürekli N tuşuna basarak oynadığım bir deneyimdi o yüzden benim için Diablo II (N tuşu ekrandaki tüm chat mesajlarını siliyor da). Arkadaşlarla birbirimize karakter save'lerimizi disket üzerinden taşıyıp "bak benim karaktere geçen Harlequin düştü, senin Aldur setinin başlığına değişirim" diye pazarlık yaptığımız günlerdi.

Bunlar birçoğunuza çekici ya da ilginç gelmeyebilir ama Diablo II bundan ibaret değildi tabii ki. Bunlar ve benzeri hikâyeler Diablo II'nin neden bizim jenerasyon için daha bir özel olduğunun detayları. Ama Diablo II bundan fazlasıydı. Bir kere hep standart olmuş karakter kalıplarını kıran oyunlardan birisiydi. Necromancer diye sınıf var oyunda; öldürdüğü düşmanları diriltip diriltip yanında savaştırıyor, lanetler saçıyor... O zamana kadar "kahraman" konseptinin altını "ışıltılı zırhıyla kötüleri döven Paladin"le dolduran oyunlardan sonra bu müthiş bir değişiklikti. Ha, Paladin de vardı yine oyunda; alışıldık büyücü, okçu tiplemeleri de vardı ama çoğumuzun aklında öncelikle Necromancer kalmış olmasının en büyük sebebi o alışıldık arketipleri yıkmasıydı. Sonra ek paket çıktı, bu sefer Druid diye bir sınıf getirdiler. Kurda ayıya dönüşüp milleti lime lime etmesiyle dibimizi düşürdü bu sefer. Keza Assassin de yakın dövüş yetenekleri, kombo mantığı ve tuzaklarıyla yeni şeyler sunuyordu. Şimdilerde bunlar birçok aksiyon/RYO ve DVO için standart sınıflar ve mekanikler olsa da bunların hepsinin temellerini atan oyun büyük ölçüde Diablo II'ydi.







STARBLO VE "DİĞER" DIABLO III!

Lord of Destruction'ın müthiş başarısının ardından ikinci bir ek paket planlayan Blizzard North bir yandan da yeni denizlere doğru yelken açmak istiyordu. Bu yüzden çok geçmeden açık denizlerde geçen bir korsan aksiyon/RYO oyununun üzerinde çalışmaya başladılar ancak yaklaşık 1 senenin sonunda bu projeyi rafa kaldırdılar. Sonra uzaya çıkmaya karar verdiler ve bilimkurgu türünde "Starblo" kod adıyla andıkları bir proje başladılar; ancak birkaç oynanabilir prototipin ardından bu proje de yalan oldu.

Diablo II'nin multiplayer yanını geliştirmeyi planladıkları ikinci ek paketi yapmaktan da vazgeçen North ekibinin önünde artık tek bir yol kalmıştı: Diablo III!

Bizim bildiğimiz Diablo III olmayan ve direkt North ekibi tarafından geliştirilmeye başlayan oyun DVO türüne yakın olacaktı. Statik bir dünya ve rastgele oluşturulacak zindanlarla dolu olacak, Cennet ile Cehennem arasındaki savaşı işleyecekti. Cennet ve Cehennem kısmını çıkartırsak yolunu dört gözle beklediğimiz Diablo IV adeta, değil mi? Ne yazık ki Diablo III'ün bu sürümü 2005'te iptal edildi ve sil baştan yapılmaya başlandı.

KADER YAZAN TESADÜFLER ZİNCİRİ

Bize Diablo serisini bahşeden tesadüfler zinciri gerçekten de epey ilginç. O zamanlar Condor Games adı altında ufak bir firma olan David Brevik ve Shaefer kardeşler, geliştirdikleri lisanslı oyun Justice League: Task Force'un bir de Chaos Studios adında başka bir firma tarafından geliştirilen bir Super NES versiyonu olduğunu keşfettiler.

Chaos Studios kısa süre sonra Blizzard Entertainment adını aldı ve çok geçmeden buldukları finansal desteğin de yardımıyla Condor Games'e yanaştılar. Brevik'in aklındaki Diablo projesini o kadar tuttular ki direkt Condor'u satın almayı teklif ettiler. Böylece "Blizzard North" doğmuş oldu.

Bundan sonrası tamamen iki firmanın ortaklaşa tarih yazışı: Blizzard North oynanışı ve mekanikleri oturturken diğer ana Blizzard ekibiyse hikâye ve sinematikleri halletti.

"STOP! THE BEAST CONTAINED HEREIN SHALL NOT BE SET FREE! NOT EVEN BY YOU!"

Oynanışta mihenk taşı olan birçok özelliğinin yanında bir de atmosferikti tabii. Güneşin yüzünü göstermediği, sürekli yağmurla ıslanan kasvetli Rogue Encampment'ta başlayan macera doğuya, daima doğuya doğru devam ediyordu zavallı Marius ve Kara Gezgin'in peşinden. Lut Gholein'in çölleri, Kurast'ın bataklıkları falan derken de literal anlamda cehennemin dibinde buluyorduk bir yerden sonra kendimizi. Hatırlıyorum da her Act'in bitişi büyük bir heyecandı o zamanlar benim için yine; çünkü yeni bölümlere o zamanlar dibimizi düşüren sinematiklerin eşlik edeceğini biliyorduk. Ve yine herkesin bildiği gibi o zamanlar sinematik denince kimse Blizzard'ın eline kolay kolay su dökemezdi (bugüne bugün hâlâ en nefis Blizzard sinematiği gözümde Mephisto's Jungle'dır ayrıca, onu da belirteyim). Bütün bunları iki ayrı ekibin birbirinin ne yaptığından çok da haberdar olmadan başarabilmiş olmasıysa işi daha da etkileyici hâle getiriyor (Blizzard North bölümleri hazırlarken diğer ana Blizzard ekibinin hikâyeyi ve sinematikleri ne yaptıklarından haberi yokmuş! Her şey bir araya sonradan gelmiş.).

Diablo deyince akla ilk gelen şeylerden biri olan eşya ve loot çılgınlığının detayına daha hiç girmedim bile fark ederseniz. Çünkü Diablo II sizi en başta atmosferi ve müzikleriyle, oynanışıyla pençesine alıyordu. Ondan sonra bir kere ele geçirdi mi devamı cevherler, rengi altından parıldayan kıymetli silahlar, yeşil yeşil göz kırpan setlerle geliyordu zaten. Ne zaman bitiyordu peki? Valla 20 yıl oldu, benim için hâlâ bitmiş değil. Şöyle bir oturup hesapladığımda 20 seneye yayılmış en az 7 farklı sistem topladığımı sayabiliyorum. Hepsinde de istisnasız ilk yüklenen ve asla silinmeyen oyun hangisiydi derseniz benim cevabım gayet net. Ha, yarın öbür gün Resurrected gerçekten de umduğumuz gibi duyurulursa, işte anca o zaman belki silerim; o da yenisini yüklemek için olur. Ancak o güne kadar ruhum Soulstone'un içinde kısılı kalmış durumda.



MODLAR VE 4K DESTEĞİ

PATH OF DIABLO: Özüne nispeten sadık kalarak yeni yetenekler, geliştirmeler, eşyalar getiriyor.

PLUGY: Sadece tek başınıza oynamak için. Bnet'e özel etkinlikleri tek kişilik tarafa taşımasının yanında bir sürü oynanışı kolaylaştıran özellik getiriyor.

D2MULTIRES: 800x600 üzeri çözünürlüklerde oynamak için.

MEDIAN XL: En popüler Diablo modlarından birisi. O kadar çok yeni şey ekliyor ki Diablo II'den farklı bir oyun oynuyormuş gibi hissetmeniz mümkün.

PROJECT DIABLO II: Henüz çıkmadı ancak yakında çıkması planlanıyor. Oyunun özünü korurken bir sürü güzel geliştirme yapmayı planlıyorlar.

Bunun dışında yakın zamanda bir de yapay zekâ geliştirmeleri kullanarak 4K ve 60 fps yapma çabaları var ancak tamamlanmasına daha vakit var gibi.



NEDEN EFSANE OLDU?

SEÇMECE

Schaefer kardeşlere göre Diablo II'nin bu kadar başarılı olmasının en büyük sebeplerinden birisi iki, hatta üç oyuna yetecek kadar çok içerik üretip aralarından sadece en iyi olanlarını kullanmakta yatıyor. Aynı zamanda herkesin fikirlerine açık olmak ve ekipteki herkese söz hakkı vermek de gelişim sürecini olumlu etkilemiş: "Kendi oynamak isteyecekleri oyunu yapmaya hevesli kişileri ekibe katmaya özen gösterdik. Bu yüzden de ortaya çıkan sonuç bütün takımın aşkı ve hevesiyle yoğrulmuş oldu. Herkesin her noktada bir parmağı vardı: Programcının biri çıkıp cevher soketli, geliştirilebilir silahları tasarımcılara önerebiliyordu –ki bunun oyuncular tarafından ne kadar sevildiğini biliyoruz. Ya da müzikleri yapan biri gelip kurbağa–iblislerin animasyonunu beğenmediğini söylüyorsa onu baştan yapıyorduk. Eğer biz kendi yaptığımız oyunu iki yıl boyunca yoğun bir şekilde test edip oynarken sıkılmıyorsak oyuncuların kalbini kazanmamız da kaçınılmazdı. Biz de buna inandık." Eh, ne kadar haklı olduğu ortada herhalde? Sırf bu anlayış yüzünden oyunun beta testine birkaç hafta kala içlerine bir türlü sinmeyen Act IV'ü sil baştan yapmaya karar vermişler!

STRIKE TEAM

Ortaya çıkan oyun nefis olsa da yapım süreci aslında oldukça sancılıymış. Özellikle ikinci oyunun geliştirme süreci sırasında Blizzard North ve güneydeki ana Blizzard ekibi arasında sinirler çok sık gerilmiş. Ana Blizzard ekibi "bunu yapamazsınız" diye itiraz ettiğinde North ekibinin "oyun bizim, istediğimizi yaparız" diye rest çektiği bile olmuş zaman zaman. Neyse ki işler iyice yokuşa sürülmeden Chris Metzen muazzam bir çözümle gelmiş: "Strike Team" diye adlandırdıkları bu çözümde takımdakiler oyunu yoğun bir şekilde oynayıp ayda bir ya da iki ayda bir düzenlenen toplantılarda sundukları her probleme karşılık bir de çözüm ya da öneri yapmakla yükümlüymüşler. Böylece iş karşıdakine istediğini dikte ettirmekten oyunu nasıl daha iyi hâle getirebileceklerini tartıştıkları münazaralara dönüşmeye başlamış. David Brevik'in şimdilerde itiraf ettiğine göre oyunu olumlu yönde en çok etkileyen şeylerin başında da Strike Team'in bu yapıcı eleştiri ve çözüm önerileri geliyormuş.





ACIMASIZLIK

Diablo 1 ve 2 atmosfer olarak oldukça çarpıcı oyunlardı. Gotik ve hatta bir tutam da korkuya eğilen temaları, tüyleri diken diken eden atmosferik müzikleri Sanctuary'nin acımasız dünyasıyla birleştiğinde bu etki tamamlanıyordu. Diablo III'ün bence en yanlış eleştirilen noktalardan biri "fazla renkli olduğunun" iddia edilmesiydi. Burada asıl sıkıntı renkte ya da tonda değil, Diablo III karakterlerinin fazla "süper kahraman" olmasındaydı bana soracak olursanız. Diablo 1 ve 2'de bilinmeyenin gizemi ve korkusu baskın gelirken, klostrofobik alanlarda üzerinize fırlayan tek bir iblis bile canınıza okuyabilirken (Duriel'e selamlar), Diablo III'te yüzlercesini gözümüzü bile kırpmadan parlak büyü efektleriyle sağa sola savuruyorduk. Bu da oyunun o gergin ve iç karartan atmosferini büyük ölçüde baltalıyordu. Neyse ki Diablo IV bu açıdan da öncülleri olan 1 ve 2'nin izinden gidiyor gibi gözüküyor şu ana kadar.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



ALIENS INFESTATION *[DS]*

Metroidvania türünde bir oyun Aliens Infestation. Alien 3'ten sonra geçen hikâyede uzayda başıboş gezen Sulaco gemisini araştırmaya başlıyoruz. Bu macera boyunca da Xenomorph'larla savaşıyor, tipik bir Metroidvania oyunundan beklendiği şekilde daha önce gidemediğimiz yerlere yeni ekipmanlar vasıtasıyla gidiyor, bu esnada bulduğumuz askerleri de ekibimize katabiliyoruz.

Oyunun en ilginç özelliği de burada ortaya çıkıyor. Kullandığımız karakter öldüğü zaman temelli gidiyor ve onun yerini ekibimizdeki başka bir asker alıyor. Oyun içindeki diyaloglar da buna bağlı olarak değişiyor. O yüzden tedirginlik hat safhada yani. Ayrıca oyunun filmin havasını gayet iyi yansıttığını söyleyebilirim. Hatta filmde Bishop'un yaptığı bıçak numarası üzerine bir mini oyun bile var.

Peki bu artılara rağmen neden istediği yere gelemedi Infestation? Birinci sebebi şu: Kullandığınız askerler arasında hiçbir oynanış farkı olmadığı için birinin ölüp yerine başkasının geçmesi açıkçası pek bir şey ifade etmiyor. Halbuki aralarında ufak oynanış farkları olsa (mesela birinin hızlı yürümesi gibi) hepsi kıymete bineceği için efsane bir sistem olurdu. Diğer sıkıntıysa şöyle; oyunda bir para ya da tecrübe sistemi olmadığı için Xenomorph'ları öldürmenin pek gereği yok. Şahsen bir noktadan sonra uğraşmaktansa sadece yanlarından geçip giderken buldum kendimi.

Zaten bu iki sıkıntı halledilse efsane bir oyun olur ve buraya konuk olmazmış Infestation. Gene de bunlara rağmen kendi başına gayet iyi bir oyun bence. Alien serisinin de en iyi oyunlarından. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

THE UNCANNY X-MEN *[NES]*

Diyelim parayı bastırıp X-Men lisansını aldınız ve bir oyununu yapacaksınız. Hangi türde yapardınız? Beat 'em up? Aksiyon? Ya da belki dövüş? En akla yatkın gelenler bunlar değil mi? Ne var ki NES döneminin kanseri LJN firması o akşam ne içtiyse akıllara ziyan şekilde "top down shooter" bir X-Men oyunu yapmaya karar vermiş.

Güya oynanışı farklı 6 karakterden birini seçerek ilerlediğimiz oyunda bildiğiniz sıka sıka gidiyoruz (lazer, buz, rüzgâr). Fakat işin ilginç tarafı adamlar shooter oyun yapmasına rağmen ateş etmeyen, düşmanlarına sadece değdiren karakterler de koymuşlar Wolverine ve Colossus gibi. Bunlarla oynamanın ateş edebilenlere kıyasla başka bir artısı da yok üstelik. Zaten berbat olan oyunu daha da çekilmez hale getiriyorlar o kadar.

Bu arada oyun sizi mutlaka iki kişilik bir ekip olmaya zorluyor ve beraber oynayabileceğiniz sizin kadar şanssız bir arkadaşınız yoksa da ikinci karakteri yapay zekâya emanet ediyor. Asıl kıyamet de burada kopuyor zaten. Yapay zekâ sürekli olarak duvarlara takılıyor, ölüyor, ilerlemenize mâni oluyor, hatta Cyclops gibi ateş edebilen bir karakter verirseniz adeta aklını yitirerek deli gibi etrafa sıkmaya başlıyor. Görmeniz lazım gerçekten.

Bir de bu utanç verici oyuna kopya koruması koymuş adamlar sanki çok satacakmış gibi. Son tur için gereken şifre orijinal kartuşun üzerinde bir yerlerde gizlenmiş falan. Çocukluğu NES oyunlarıyla geçen biri olarak bile bu oyunu ilk kez 2006 yılında PS1 için pek çok NES oyununu içeren bir korsan CD'de görmüştüm zaten. Neden daha önce hiç denk gelmediğime şaşırmamak gerek. ■ EMRE S.





A KHVOSTOV RISING *[DESTINY]*

Zaman ne çabuk geçiyordu, Ghost'un biricik dostu Guardian'ın ölü bedene can verip onu tekrardan yaşama bağlamasının ardından 3 sene geçmişti bile. Gerçi onu canlandırdığı için mi dostuydu yoksa dost oldukları için mi canlandırmıştı orası kocaman bir muammaydı. Bu 3 sene içerisinde ucunda ölüm olan sayısız maceraya atılmış, insanlığın ve yaşamın son kalesini bir kere bile tereddüt etmeden korumaya devam etmişlerdi.

Rusya'da Ghost'un, Guardian'ı canlandırmasından biraz sonra bulduğu dürbünü kırık Khvostov adındaki kıytırık bir tüfekti. Oradan çıkmalarına yardımcı olsa da ilerdeki düşmanlar daha güçlü olacağından silahı bir kenara atmak içten bile değildi. Fakat tamamen kişiselleştirilebilir ve en önemlisi dürbünü tamir olmuş bir Khvostov'a Ghost da, Guardian da hayır diyemezdi.

Bu yenilenmiş Khvostov'u almak pek de kolay olmayacaktı. Öncelikle her şeyin başladığı noktaya, yani Guardian'ın cesedinin bulunduğu yere gitmeleri gerekecekti. Fakat zamana yenik düşen bu yer karla kaplanması yetmiyormuş gibi düşmanların da istilası altındaydı. Ghost "Bir macera daha demek, hmm?" diye düşünmeden edemedi.

Engeller düşündüklerinden de zordu. Daha öncesinde çatıştıkları düşmanlara benzeyen fakat gerçekten farklı olan birimler görünce ikisi de şaşırdı. Ghost düşmanın üzerine bir sinyal gönderdi, göndermesine ama çatışmadan bir süre sonra sinyal kesildi. Khvostov'u istiyorlarsa o düşmanın hakkından gelinmesi gerekliydi.

Neyse ki zorlu bir çatışmanın ardından bunun da üstesinden gelmişlerdi. Guardian'ın yeniden doğduğu yere vardıklarında Ghost bu zamana kadar hiç istemediği garip bir şey istedi:

-Hey, şu manzaraya da bir bak. Şurada biraz takılamaz mıyız?

Tanıştıkları yerde olmanın verdiği duygusallık vardı üzerinde. Guardian manzaraya doğru gitti ve Ghost başladı:

-Her Ghost, Guardian'ını bulma bilinciyle doğar. Guardian'larımızın neye benzediklerini, nasıl gözüktüklerini bilmeyiz gerçi.

Bu sohbet Guardian'ın ilgisini çekmişti çünkü Ghost ilk defa geçmişinden ve doğumundan bahsetmeye başlamıştı. Sohbetin uzun süreceğini tahmin eden Guardian manzaraya doğru oturmayı tercih etmişti.

-Ama içimde sanki seni hep tanıyormuşum gibi bir his var. Bu zamana kadar gördüklerimizi düşündüğümde doğru bir seçim yapmışım gibi hissediyorum.

Ghost artık dayanamadı ve ekledi:

-Ve teşekkürler, bilirsin ya, benim Guardian'ım olduğun için.

Böylelikle "Onu canlandırdığı için mi dostuydu yoksa dost oldukları için mi canlandırmıştı?" sorusu 3 senenin ardından cevap bulmuştu. ■ CEVDET

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

SPACE JAM

Daha düne kadar Space Jam'i ikinci bir kere daha izlemedim. Beden biliyor musunuz? Çünkü hatırladığım kadar iyi olmamasından çok korktum. İzlediğim ilk "Looney Tunes karakterleri gerçek dünyada" filmi değildi, Looney Tunes: Maceraya Devam'ı sinema salonunda izleme şansım olmuştu. Ama bayılıyordum işte Bugs'ın, Tweety'nin ve dahasının "bizimle" etkileşime geçmesine. "Ne olacaksa olsun, güzel anılara bir sünger çeker, mutluluklar dileriz" diye aklımdan geçirdim kendi kendime ve o gazla oynat tuşuna bastım.

Korkum ne kadar da yersizmiş ama! Space Jam hatırladığımdan bile daha iyiydi. Beni kahkahalara boğan tipik Looney Tunes şakaları, Bill Murray'in acınası bir şekilde olsa da basketbol kariyerine bir yerden başlamaya çalışması ve tabii ki efsanelerin efsanesi Michael Jordan. Hazır ikinci film de yoldayken izleyip hafızaları tazelemekte fayda var. Zaten izledikten sonra çöp atarken basket atmış gibi davranıyor, havuç yiyip "n'aber cınım" diyor ve sürekli Let's Get Ready to Rumble'ı dinliyorsunuz. Yani umarım yaparsınız yoksa bu benim akıl sağlığım için iyi bir haber değil... ■ CEVDET





ORKUN UÇAR, BURAK TURNA

METAL FIRTINA

Baştan söyleyeyim, evet bu kitabın eleştirilecek sayısız noktası vardır. Bor için savaş çıkarılmaz, düzenli bir ordu o kadar kolay dağılmaz, konvansiyonel bir saldırı bu kadar hızlı sonuçlanamaz, halk böyle sindirilemez, Ruslarla Avrupalılar birleşemez... bu şekilde sayabileceklerinizin sınırı yoktur.

Ancak tüm bu eksiklerine rağmen Metal Fırtına, Türk edebiyatında kendisine kadar hiç dikkate alınmayan konulara eğilerek yepyeni bir yol açmış, alternatif savaş yazımını ülkemize getirmiştir.

Modern savaşı ilk kez Türk topraklarına, bizzat İstanbul'a, Ankara'ya, Taksim'e, yani yaşadığımız sokaklara taşıyarak işleyen bu kitap, hatalarına rağmen böyle bir senaryoyu gayet akıcı bir üslupla anlatmış; Yeşilköy'deki çatışmaları, İstanbul'daki son direnişi gözümüzde başarıyla canlandırmıştı.

Yaptığı şey bugün Hollywood'da önemli yer tutan Amerikan kahramanlığı temalı filmlerden veya Tom Clancy romanlarından çok farklı değildi, bence açtığı yol takip edilse Anadolu gibi bir coğrafyadan bu konuda muhteşem eserler de çıkarılabilirdi ama onun yerine hataları nedeniyle eleştiri bombardımanına tutuldu maalesef. ■ MUTLU



CROSS GAME

Japonya ve ABD'de çok popüler olduğundan mütevellit siz de benim gibi beyzbolla ilgili bir şeyler kesin izlemişsinizdir ve dile getirmek isterim ki; yalnız değilsiniz, ben de hâlâ en ufak bir şey anlamıyorum beyzboldan. İşte biri atıyor, biri vuruyor, birileri top kovalıyor, vuran güzel vurursa koşuyor, top belli bir açıyla uzağa giderse home run oluyor falan. Hayır sporu anlamadığım gibi anlayanı da pek anlamıyorum. Oynaması güzeldir kesin de seyretmenin ne zevki var çözebilmiş değilim bu yaşıma kadar.

Neyse efenim, animeler anlamadığınız şeyleri bile etkileyici yapabilmekle ünlüdürler malum, Cross Game de öyle. Beyzbol hakkında bilgim seriyi izlemeden önce ve izledikten sonra aynıydı, hiçbir şey anlamadım ama Cross Game her aklıma geldiğinde böyle içimde rüzgârlar uçuşuyor, bir iyi hissediyorum, nefis bir tat bıraktı damağımda. 2010'ların sonlarında yapılmış olmasına rağmen 80'ler tarzını andıran çizimler ve müzikler garip, çok tatlı bir nostalji hissiyle izlemenizi sağlar seriyi. Bu arada beyzbol evet önemli bir yere sahip seride ama aslında Major vs. gibi diğer beyzbon animelerinin aksine ana odak da değil. O naif karakterler, aralarındaki geyikler ve romantizmler ön planda daha çok.

İlk bölümü özellikle bir övmem gerek. Herhalde hayatta en fazla tekrar tekrar izlediğim anime bölümlerindendir ki ödül mödül de almıştı o ilk bölüm yanlış hatırlamıyorsam. İnanılmazdır ya, çok bir şey söylemeyeyim, kendiniz izleyin. Çocuğun o ne yapacağını bilmemesi, o sondaki müzik... Ah be... ■ **ÖMER**



IRON MAIDEN

SOMEWHERE IN TIME

Bakın size şimdi nokta atışı tarih vereceğim. Yıl 1987. Ben 8, kardeşim Erce 6 yaşında. Babamın doğum günü. Babam sağlam hard rockçı, metalci, biz de haliyle çekirdekten öyle yetişiyoruz. Haliyle doğum günü hediyesi de buna uygun bir şey olmalı, kaset alacağız. Aldığımız kaset biraz da kapağına kanarak Iron Maiden - Somewhere in Time, geçen senenin sonlarında çıkmış. Babam grubu elbette biliyor ama biz o kaset teybe konduğunda ilk kez Iron Maiden'la tanışmış oluyoruz. Ama ne tanışmak.

Neredeyse 30 yıldır aralıklarla dinlediğim, bir kez bile sıkılmadığım bir albüm Somewhere in Time. Zamanının ötesinde bir başyapıt, hani "şu şarkısı en güzel, şundaysa iş yok" demek o kadar zor ki. Caught Somewhere in Time'ının girişindeki gitarların beni her seferinde o ufacık halime döndürmeyi başardığı, Wasted Years, Sea of Madness, Stranger in a Strange Land gibi manyaklarla devam eden ve Alexander the Great'le inanılmaz bir kapanış yapan, yıllara meydan okuyan bir albüm.

Bazen düşünüyorum acaba bu sadece nostaljik bir his mi diye, ama bugüne kadar sayısız albüm dinlemiş biri olarak şunu çok net söyleyebiliyorum ki "hayır, değil". Iron Maiden hâlâ taş gibi grup, canlı performansları hâlâ benim diyen genç adamı cebinden çıkarır ama özellikle 80'lerin sonu, 90'ların başında ortaya çıkardıkları işler bundan onlarca yıl sonra torunlarımızca da övülecek, buna eminim. ■ **ESER**

Oyungezer

SAYI: 154 - 2020/08

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




155
TOTAL WAR SAGA: TROY
Unutmayın! Oyunu çıktığı gün (13 Ağustos) bedava alabileceksiniz!
EYLÜL'DE OYUNGEZER'DE



OGZ

www.oyungezer.com.tr